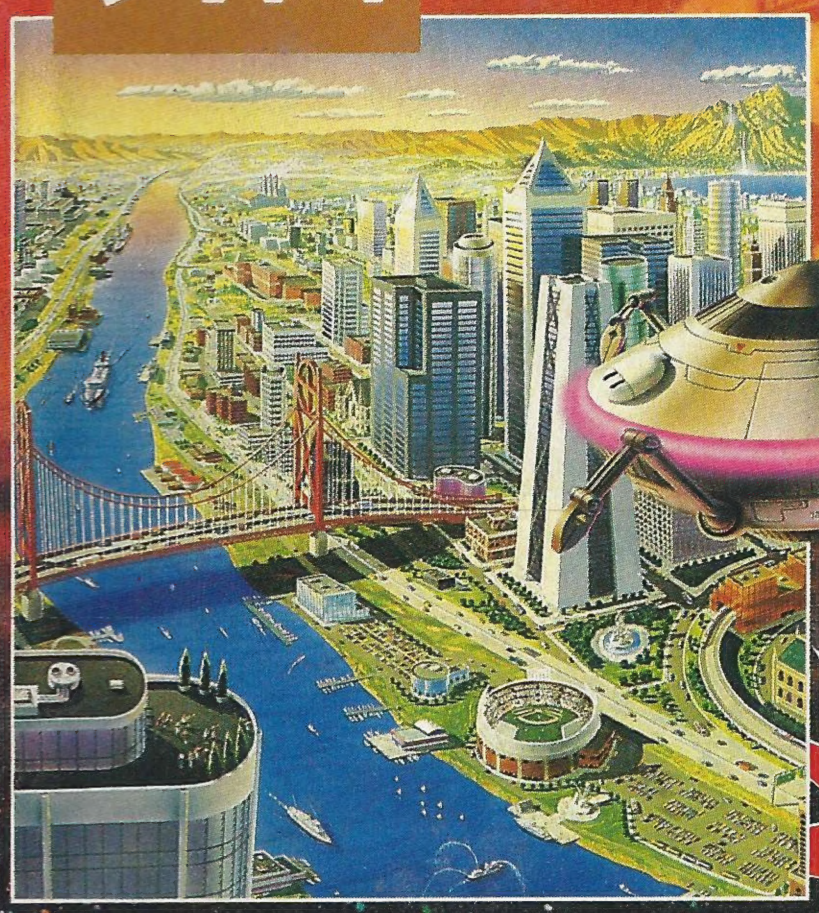
ANO I - NÚMERO 3

COMPUTER games

SISAL EDITORA
CR$ 5.900,00

SIM CITY 2000



CONSTRUA CIDADES FANTÁSTICAS NESTA NOVA VERSÃO

AS MELHORES DICAS

LANÇAMENTO
CONHEÇA DOIS DETETIVES MUITO LOUCOS NUM SUPER ADVENTURE

MASTER OF ORION

OS SEGREDOS PARA COLONIZAR O ESPAÇO

FAXINA

COMO EVITAR PROBLEMAS NO SEU PC

CD-ROM THE 7th GUEST

MERGULHE NUM GAME DE TERROR

DM9

Alta costura japonesa.

Produzida na Zona Franca de Manaus.

Nova CH125 Spacy. Ágil e fácil de dirigir: motor 4 tempos, partida elétrica, câmbio automático. Isso tudo num design que vai deixar as outras parecendo lambreta.

HONDA

04- Cartas
06- Softs

MULTIMÍDIA
9- Cinemania

ADVENTURE
12- Sam & Max Hit the Road
16- Kyrandia
20- Blue Force

Privateer

SIMULADORES
22- SimCity 2000
25- Doom
26- Privateer

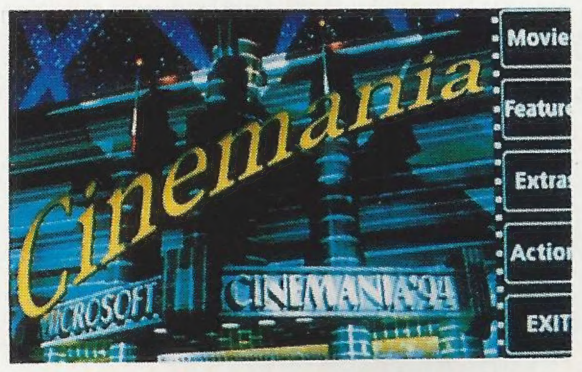
ESTRATÉGIA
29- Master of Orion

CLÁSSICOS
32- Falcon 3.0

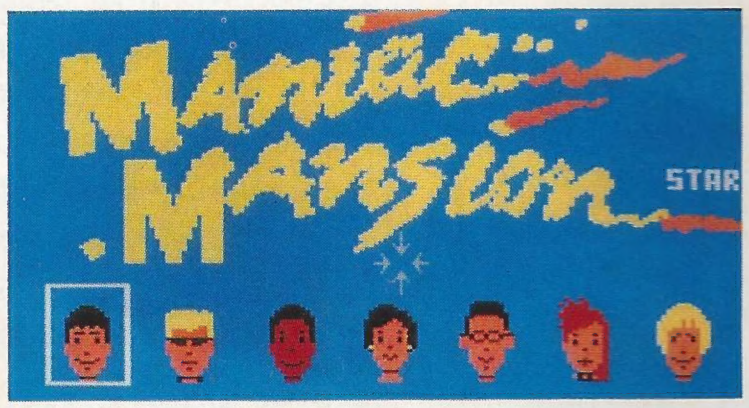
HELP & HINTS
34- Maniac Mansion
36- The 7th Guest
38- Dicas

PC-INFO
40-
Conheça vários joysticks e saiba em que jogos podem ser usados

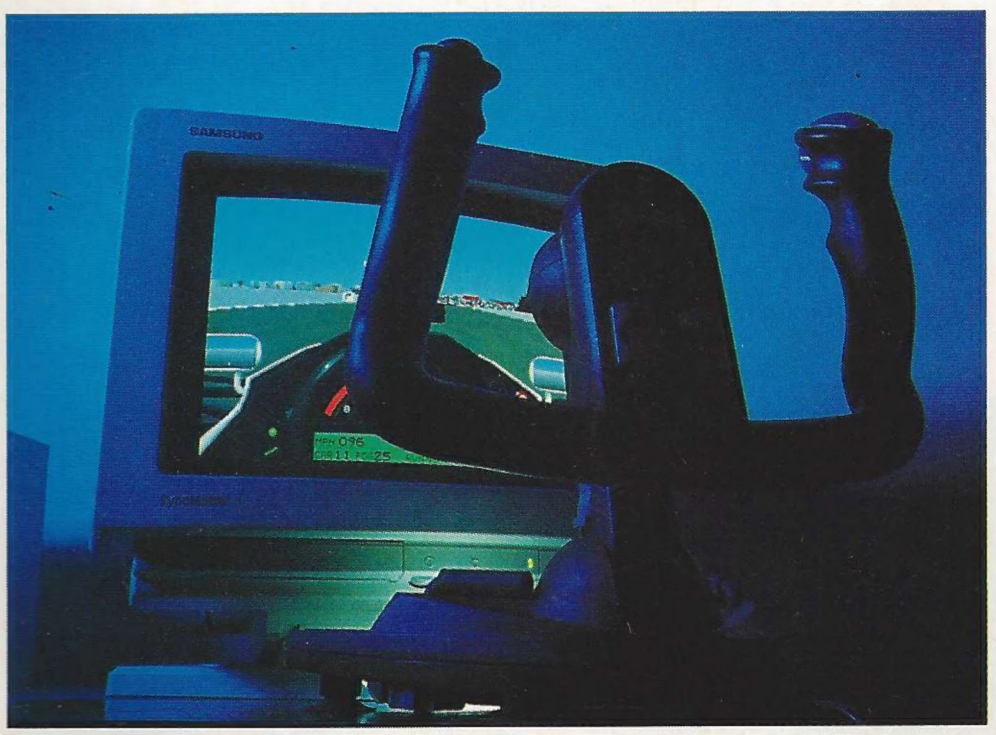
FOTOS: NORBERTO MARQUES



Cinemania



Maniac Mansion



Joystick

43- Limpeza
Uma simples limpeza pode resolver vários problemas de seu PC. Veja como fazer

46- BBS
Saiba como escolher entre os melhores jogos disponíveis numa BBS

Capa: Criação: Paulo Affonso Soares **Fotos:** Norberto Marques/Divulgação

Ao Leitor

Conhecimento, curiosidade e muita teimosia. Quem já passou algumas horas diante de um Computador Pessoal (o nosso conhecido P.C., Personal Computer) sabe muito bem o quanto é importante saber misturar bem estes três elementos.
Curiosidade nem precisa falar. Com certeza todos nós - leitores e redatores - temos de sobra, do contrário nunca nos meteríamos num mundo cheio de placas, bytes e disquetes. Já o conhecimento é uma área onde pretendemos trocar informações, e muito. Tanto que nesta terceira edição de COMPUTER GAMES temos mais dicas quentes sobre os principais jogos, além de matérias onde mostramos como solucionar problemas, tanto fazendo um disco de boot para rodar jogos que precisam de muita memória, como promovendo uma ampla faxina em seu PC, evitando "paus misteriosos" que podem ser causados por uma poeirinha a mais. As nossas dicas, aliás, não são um privilégio de nossos redatores. Vocês também podem enviar as suas, resultado dos seus conhecimentos - sempre misturados com muita paciência e habilidade - colocando assim sua teimosia a serviço de outros leitores que ainda não descobriram o "pulo do gato". Aquele jeitinho malandro de sair de uma fase difícil de um game, ou mesmo de fazer mais pontos e chegar ao final do jogo: enfim, uma dica que você acha "normal", mas é super-importante para os outros leitores. Afinal, teimosamente, COMPUTER GAMES veio para ficar e para ajudá-lo. E também é um espaço para você ajudar nossos outros milhares de leitores.

Josias Silveira

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Civilization: leitor pede reportagem

Civilization

Eis que, de repente, estou andando pela rua e pimba!!! Cruzo com a edição número 2 de ***Computer Games***. Há tempos esperava que a revista chegasse. Comprei e adorei. As dicas de jogos e explicações técnicas estão muito boas. Gostaria que vocês publicassem algumas dicas do Civilization (MicroProse), tais como as funções da tela pertencente a cada cidade (aquela azul com população, comida, etc.) e outras que vocês tiverem. Também quero uma lista com jogos eróticos de PC (seria uma seção legal para a revista).

Fabiano Xavier Menis,
São Paulo, SP

Sua sugestão para a reportagem de dicas de Civilization está anotada e sairá numa das próximas edições. Quanto a jogos eróticos, você pode experimentar o Cobra Mission e esperar o lançamento de Metal & Lace. Os dois games são da produtora japonesa Tsunami e trazem ninfetas daquelas de desenho animado japoneses em poses sensuais...

The 7th Guest

Venho parabenizar a todos da Sisal Editora pelo ótimo trabalho que é a revista ***Computer Games***. Gostaria muito que vocês publicassem dicas e informação do jogo "The 7th Guest" (Trilobyte e Virgin), pois este jogo é simplesmente "the best"!

Fábio Messias
Cardoso de Sá
São Paulo SP

Quero saber onde eu posso encontrar o jogo "The 7th Guest" para o CD-ROM do PC.

José Antonio D'Alkmin,
São Paulo, SP

Nesta edição já estamos dando dicas e informações sobre este fantástico jogo em CD-ROM. Basta dar uma olhada na página 36. Para conseguir este jogo, entre em contato direto com lojas nos EUA.É possível importar através do correio (não há acréscimos para produtos que custem até US$ 50) ou então comprar o jogo através de importadoras como o Multimídia Center, em São Paulo. O telefone do Multimídia é (011)959-2650.

Gerenciadores de memória

Tenho um computador PC 386DX 40 MHz, 4 Mb de memória RAM, em que estava instalado no CONFIG.SYS e no AUTOEXEC.BAT um gerenciador de memória chamado "386MAX". Entretanto, ele não libera memória suficiente para rodar o jogo Indy Car Racing (Papyrus) nem o Privateer (Origin). Tentei resolver o problema modificando o CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT, retirando as linhas que se relacionavam ao "386MAX". Substituí este gerenciador pelo que vem junto com o DOS 5.0, que é constituído pelo HIMEM.SYS e o EMM386.EXE. Mas, apesar disto, não consigo ultrapassar o limite de 2688Kb de memória! O que devo fazer?

Waldemar Carvalho Neto,
São Paulo, SP

Na verdade você está com dois problemas diferentes: o IndyCar Racing utiliza um DOS especial, o DOS4/GW, que é um sistema operacional de 32 bits. Esse sistema operacional é transparente, e se instala assim que se roda o IndyCar. O problema é que ele precisa de muita memória livre, e a melhor maneira de conseguí-la é deixar o próprio programa fazer isso. Entre no diretório onde o IndyCar está instalado e rode o Install (INSTALL [ENTER]). No menu principal, tecle "I" para entrar em installation options *e escolha a quarta opção, make a* start-up disk. *Com um disquete do mesmo formato do seu drive A (já formatado) em mãos, é só seguir as instruções da tela. O programa vai preparar um disco de "boot" com a melhor maneira de gerenciar a memória para que o game rode, automaticamente. Para jogar, basta ligar o seu computador com esse disquete no drive. Para usuários do DOS 6.0 em diante, há uma outra maneira: quando aparecer na tela a mensagem* Starting MS-DOS, *digite F5. O computador automaticamente pula o CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT. Aí é só entrar no jogo. Já o Privateer precisa de memória EMS (memória expandida), e não XMS (memória estendida). Por isso, é preciso fazer o computador simular EMS na XMS. Com o gerenciador do DOS 5, basta acrescentar a linha do EMS, que fica assim: (DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3062) . O número 3062 é a quantidade de memória XMS que o gerenciador deve usar como EMS, e pode ser alterado a sua vontade, dependendo da memória RAM física do PC. Se você quiser, faça cópias de seus CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT em outro disco de boot e altere-os no disco, sem prejuízo para sua configuração normal.*

The 7th Guest: só CD importado

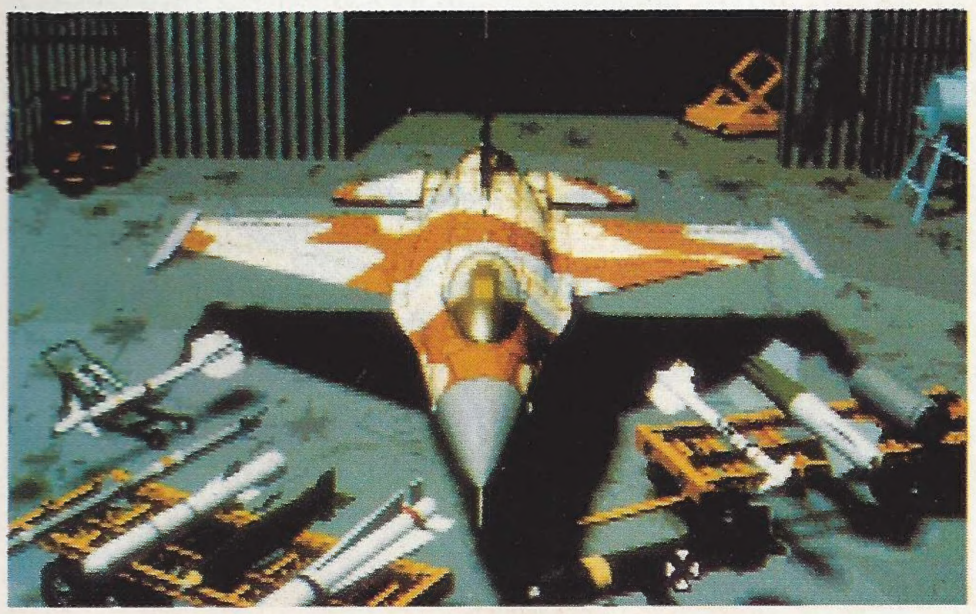
Strike Commander

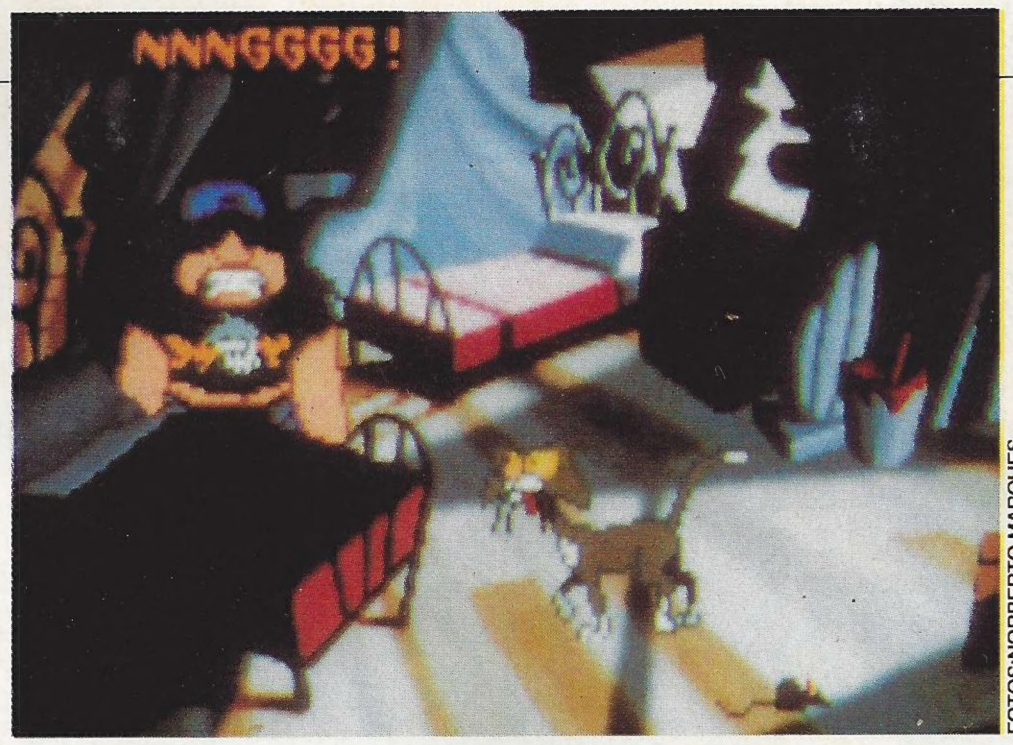
Eu gostaria que a ***Computer Games*** publicasse, em todas as edições, uma parte especial sobre multimídia e outra com simuladores aéreos. Também quero tirar uma dúvida sobre o jogo Strike Commander (Origin). Pois, mesmo no meu 486 DX2 50, o jogo está rodando muito lentamente. Espero uma resposta...

Han Wu,
São Paulo, SP

O problema deve ser de memória (do computador, é claro). O que se pode fazer é tentar usar algum gerenciador de memória, como o Memmaker do MS-DOS (6.0 em diante), ou o QEMM386 (Quarterdeck), certificando-se de que esses gerenciadores liberem memória EMS (expandida). Estes programas vão liberar mais memória convencional, superior, e expandida. Caso não queira alterar sua configuração original, faça um disco de boot *(no prompt do DOS, digite FORMAT A: /S), copie para esse disco o CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT e tire tudo o que for supérfluo desses arquivos, deixando apenas o controlador de mouse, e as linhas dos gerenciadores de memória do CONFIG.SYS, como DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS; DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3062; e DOS=HIGH, UMB. Boa sorte!*

Strike Commander: problema de memória





FOTOS:NORBERTO MARQUES

Tentacle: como tirar o rabo do gato?

Day of The Tentacle

Estou há dias procurando um jeito de apanhar o ratinho da boca do gato, dentro do sótão do hotel. Toda vez que eu vou tentar pegar o bendito rato, usando Hoaggie no passado, o gato começa a miar e eu sou obrigada a desistir do roubo. Há algum jeito de pegar este rato? Se há algum jeito, por favor me ajudem!

Diana dos Santos Machado, Natal, RN

Há um jeito de pegar este rato. Repare que neste sótão existem duas camas, uma delas (a da frente, perto da entrada) está quebrada e range exatamente como um rato quando você tenta usá-la, atraindo a atenção do gato. Mas você não tem tempo de pegar o ratinho enquanto o gato se move. A sacada é trocar os colchões, colocando o que range na cama que está mais longe. Isso você faz com o comando "USE" na cama do fundo. Depois que os colchões forem trocados, use novamente a cama do fundo - que agora irá ranger e atrair o gato - e então, pegue o rato.

Sound Blaster e AdLib

Qual é o preço de uma placa de som AdLib e o preço de uma Sound Blaster? Ou então alguma placa de som que seja pelo menos barata.

Alessandro de Cristo Moleta, São Paulo, SP

Depende do modelo. Aí vão as principais, com seus respectivos preços médios nos EUA: AdLib (8 bits) - não é mais produzida, mas pode ser encontrada em estoques antigos de algumas lojas por US$ 50; AdLib Gold 100 (16 bits) - US$ 200; SoundBlaster Pro (8 bits) - US$ 100; SoundBlaster 16 (16 bits) - US$ 200; SoundBlaster 16 ASP (16 bits) - US$ 250. Existem ainda algumas placas de som de procedência asiática, compatíveis com a SoundBlaster 8 bits (mas sem o canal de voz sintetizada), pouco recomendadas, e que custam cerca de US$ 30.

Editor do World Circuit

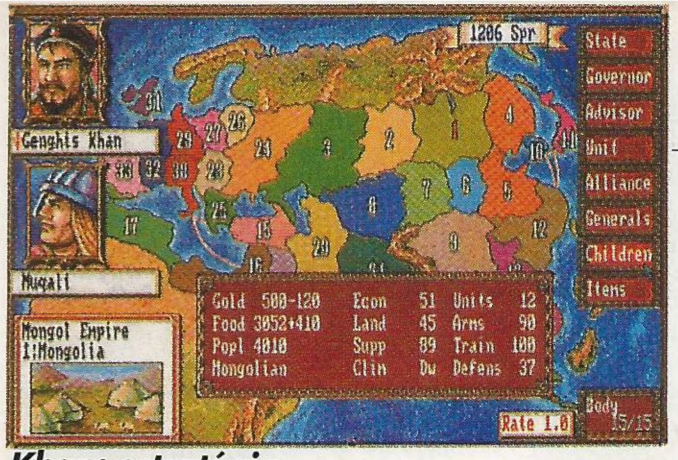
Achei realmente muito interesante a reportagem sobre o editor do World Circuit na ***Computer Games*** número 2. Só que eu não consegui encontrá-lo em nenhum lugar. Por favor me ajudem!!!

João Paulo de Souza,
São Paulo, SP

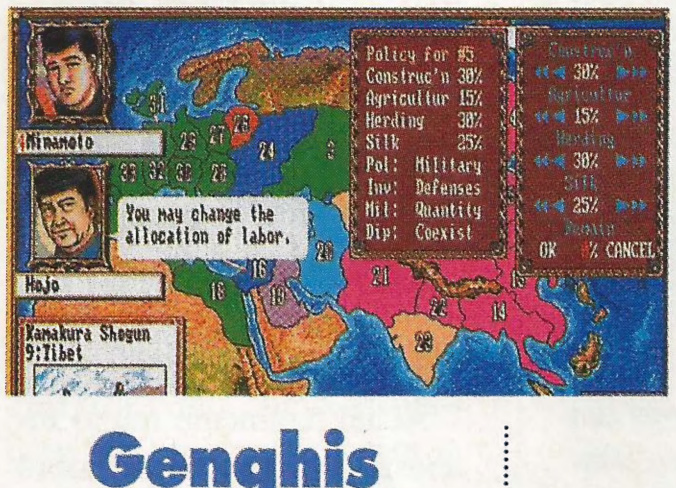
Como este editor é um programa shareware *(que pode ser distribuído livremente), não vai ser encontrado em lojas. Ligue para uma dessas BBSs (fones a seguir). Para conseguir pegá-lo basta ter um modem (placa para transmissão de dados entre computadores por telefone). Mandic BBS - F:(011) 816-3911;Unico BBS- F:(011) 871-2189;Ponto de Encontro BBS - F:(011) 914-4491;El Carecón BBS - F:(011) 940-1770;Escola do Futuro (USP BBS) - F:(011) 816-8168.*

Nota da Redação

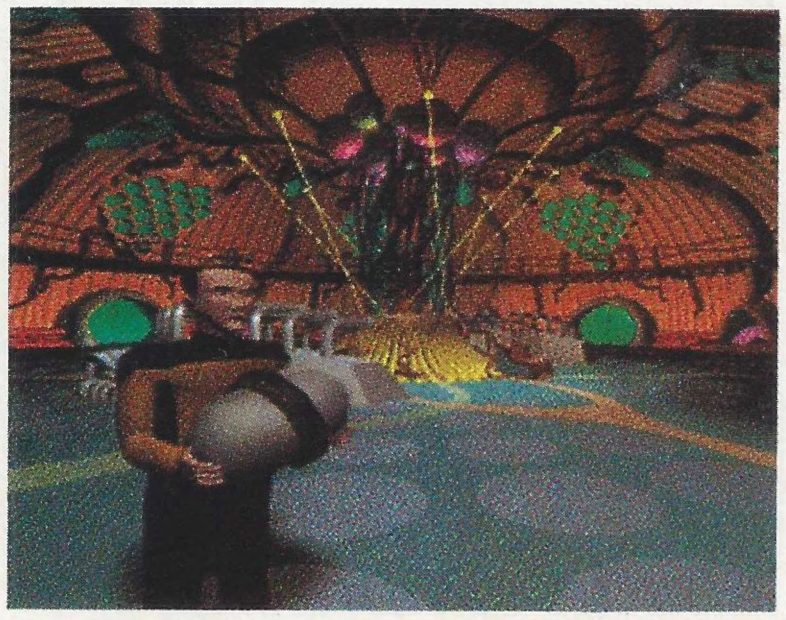
Para participar da seção de cartas, basta escrever para SISAL Editora Ltda. - Revista *COMPUTER GAMES*, Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04120 - 030. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente.



Khan: estratégia



FOTOS: DIVULGAÇÃO



Star Treck: pacote com oito aventuras

Genghis Khan II

Genghis Khan II (Koei) é um jogo no estilo do Civilization, onde o objetivo é conquistar o mundo. Mas aqui o mundo é bem menor e o game traz quatro cenários. O jogador tem de controlar aspectos políticos, econômicos e militares, e os detalhes em cada um deles são impressionantes, sempre com temas referentes ao período de Genghis Khan. E ainda é preciso garantir que sua família seja grande... afinal, que império pode sobreviver sem um herdeiro para mantê-lo unido?

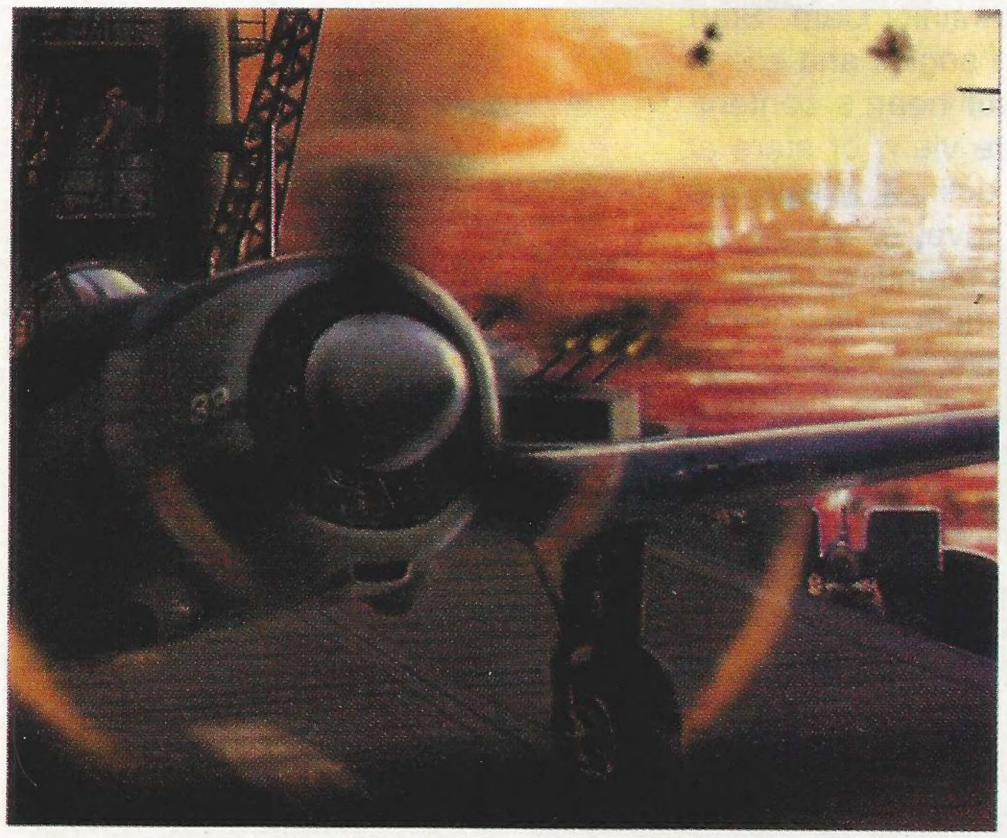
Doom versus Intel

A Intel (famoso fabricante de chips, entre outros produtos) proibiu a instalação do jogo Doom (id Software) em suas redes. Isso porque várias de suas subredes ficarem inoperantes durante a hora do almoço, quando os funcionários iniciavam o jogo no modo de vários jogadores. O problema é que, para manter a velocidade do jogo, o Doom envia seus pacotes através da rede com grau de prioridade máxima (*high level broadcast packet*), forçando os computadores da rede a transferir os pacotes para a memória central e os analizar antes de os jogar fora. A maioria das redes simplesmente descarta os pacotes que não usar, antes de requerer o processador. Mas isto não ocorre com os *broadcast packets*, usados pelo Doom, que são abertos e analisados (inutilmente!) mesmo pelas máquinas que não estão rodando o jogo. Se vários jogos de Doom forem realizados ao mesmo tempo, as estações mais lentas da rede ficam completamente inoperantes.

Mas fiquem calmos, caros diretores de empresas! A versão 1.2 do jogo (aquela que permite jogar via modem, e é a mais comum no Brasil), manda dados diretamente de uma máquina para a outra, eliminando o problema.

Novo adventure do Star Trek

Está saindo, três anos depois, outro adventure com os personagens famosíssimos da nave Enterprise. A Interplay coloca no mercado ***Star Trek: Judgement Rites*** (ritos de julgamento), um pacote com mais oito aventuras na mesma linha do game ***25th Anniversary***. A parte gráfica está bem melhor, com inúmeros detalhes em cada uma das cenas, os efeitos sonoros digitalizados estão muito mais puros e parecem com os efeitos da série da televisão. Você continua comandando o Capitão Kirk nas aventuras, agora acompanhado não apenas por Spock e McCoy. A possibilidade de morrer continua existindo, mas as chances são menores,assim como os combates de nave entre os episódios, mas o jogador não é mais obrigado a entrar neles. E as aventuras, além de mais interessantes do que no primeiro jogo, ainda compõe juntas uma outra história, fato inédito até mesmo no programa de televisão.



Pacific Strike

O Pacific Strike da Origin é um simulador de aviões da Segunda Guerra Mundial com qualidade gráfica comparável ao do incrível Strike Commander. Nele pode-se pilotar aviões como o Wildcat, Corsair, Hellcat, Devastator, Dauntless, Avenger e Helldiver, enfrentando os famosos Zero, Kate, Val, Baka, Betties e outros em batalhas famosas como Pearl Harbor, Coral Sea, Midway, Guadacanal, Marianas, Leyte Gulf, Iwo Jima e Okinawa. Um detalhe: a Origin recomenda usar um PC DX2 ou Pentium...

Pacific Strike: pilotando aviões da Segunda Guerra Mundial

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Para quem já tem o Falcon 3.0 agora é possível adquirir o MIG 29 (fotos) e comandar o famoso caça soviético

Jogando com o "inimigo" I

A BraSoft Games está lançando no Brasil o game MiG 29 da Spectrum HoloByte. O MiG 29, inspirado no caça soviético, é um complemento do Falcon 3.0, pois é preciso ter o Falcon para jogá-lo. E o melhor é que pode-se colocar um avião enfrentando o outro em ligações via modem, direta ou rede. Como o Falcon, este MiG 29 pode ser considerado um simulador de verdade. Todos os relógios do painel funcionam mesmo (não que sejam muitos. A tecnologia soviética sempre tendeu para a simplicidade). É emocionante pilotar este que ainda é um dos caças mais eficientes do mundo, capaz de enfrentar no mesmo nível os americanos F-16. O jogo tem a mesma definição de imagens e interfaces, com a mesma estrutura de esquadrões e campanhas.

Em Tie Fighter, o adversário é Luke Skywalker

Jogando com o "inimigo" II

A LucasArts Games está lançando um jogo para saciar a curiosidade dos jogadores do X-Wing (e Rebel Assault): é o Tie Fighter. Nele é possível pilotar as naves do Império, lutando contra os Rebeldes. Entre na pele de Darth Vader e parta no encalço de Luke Skywalker!

NOTAS

A produtora americana LucasArts chegou a lançar o esperado adventure de Steven Spielberg, ***The Dig***, no final de 1993, porém logo o retirou do mercado, porque estava com defeitos. Que pena! Ficamos na saudade... e agora a notícia é que o jogo teve de voltar mesmo para as "pranchetas" e ainda demora para sair. E quando o fizer, será só para CD-ROM.

O piloto ***Emerson Fittipaldi*** está dando as dicas para a elaboração de um game de simulação de Fórmula Indy que levará seu nome e já está sendo trabalhado há dois anos. O jogo deve sair no final do ano, em CD-ROM.

A Megatech está lançando dois novos jogos na mesma linha de Cobra Mission, com garotas daquelas de desenho animado japonês em vários estágios entre estarem vestidas e nuas. São ***Metal & Lace*** (combate de robôs com forma das tais garotas) e ***Dragon Knight III***, no mesmo estilo erótico-rpg.

Para quem gosta de jogos unicamente de estratégia, a Mindcraft está lançando ***CyberGO***, com um sistema de IA (Inteligência Artificial) super-desenvolvido e inúmeros desenvolvimentos aos jogos tradicionais.

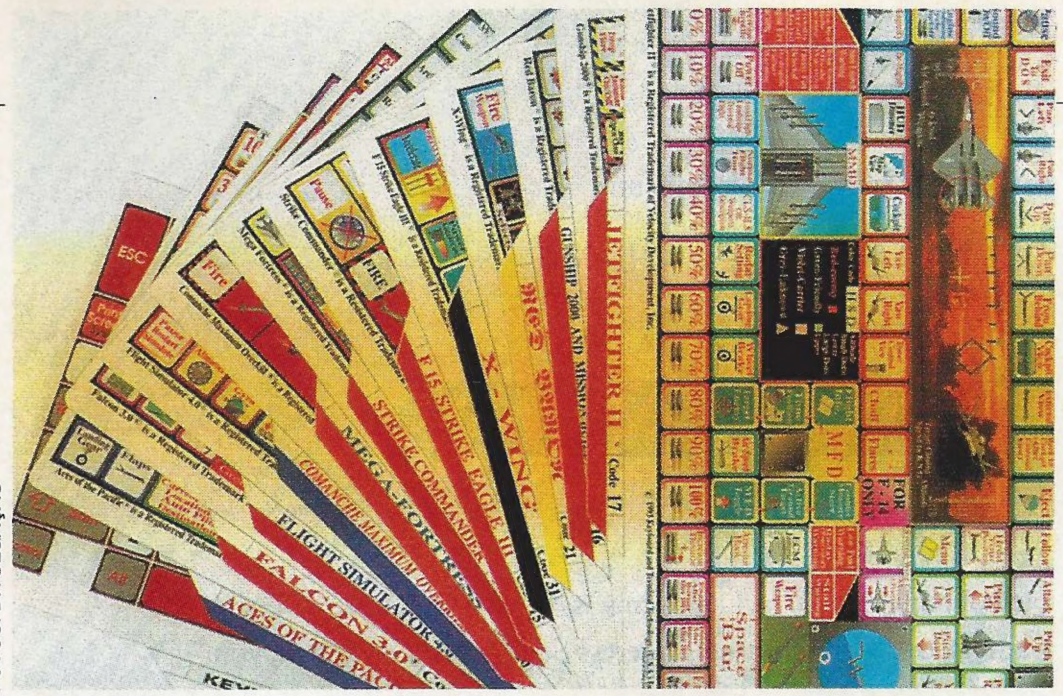
Battlecruiser 3000 AD, da Mission Studios, é um dos jogos mais bem realizados até agora. Como o nome indica, lida com naves espaciais e batalhas. Os gráficos são impressionantes, os efeitos ótimos e a quantidade de opções, surpreendente. Não perca este jogo.

A Origin Software está lançando em CD-ROM um filme interativo (e por sinal a empresa registrou o termo), ***BioForge***, com cara de filme de verdade, no qual pode-se controlar totalmente um personagem sintético.

A NovaLogic está lançando ***Wolfpack*** para CD-ROM. Trata-se de um simulador de submarino muito bem desenvolvido, com som e imagens de alta qualidade.

A MicroProse caprichou no 1942: The ***Pacific Air War***, com qualidade gráfica incrível, onde dá para jogar como americano ou como japonês, participando das principais batalhas do período.

Outpost é um novo lançamento da produtora Sierra On-Line, desenvolvido por um ex-funcionário da NASA, que usa as pesquisas atuais em planetologia, robótica, terraformação e desenho de naves espaciais criando um simulador muito preciso. Depois de projetar e construir sua nave, ela deve ser lançada e procurar um planeta adequado para colonizar. Mas é importante mantê-la protegida, pois é preciso lutar contra os elementos, além de concorrer com outras colônias.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Eles encaixam no lugar do teclado normal e tem comandos programados para cada tipo de jogo

Teclados para jogos

A Keyboard and Terminal Technology (KATT) colocou no mercado um produto especial para jogadores sem muita memória... ou sem paciência de consultar manuais: é um pacote chamado Games Master Keyboard. No lugar do teclado convencional, é colocado um outro, sensível ao toque e programável. Assim para cada jogo é encaixado um impresso com todos os comandos e cada uma dessas "placas" recebe o nome de MATT. O corpo do teclado é programável e os MATTs são facilmente instaláveis. O controle é feito através de "teclas" táteis e os MATTs são produzidos em material de alta resistência Os seis que vem com o pacote são o QWERTY (o teclado normal, para não precisar ficar trocando os teclados), Falcon 3.0, Flight Simulator 4.0, Comanche, Aces of the Pacific e Strike Commander. A conexão é a normal do teclado, e já existem 41 MATTs disponíveis, entre elas para o X-Wing, Stunt Island, Ultrabots, World Circuit, Harrier Jump Jet e Spectre. E novas estão a caminho. O preço? US$ 130 o pacote e US$19 cada MATT (nos EUA).

Muita cor e animação numa nova placa...

Reel Magic

...especial para CD-ROM

Reel Magic (carretel mágico) é uma placa para PCs da Sigma Designs construída como acessório para CD-ROM. Ela trabalha com o novo padrão de descompressão de imagens MPEG, retirando as imagens comprimidas do CD e processando-as ela mesma. O resultado é ter 16 milhões de cores e animações passando a 30 frames (quadros) por segundo (a velocidade dos vídeos normais) e imagens que ocupam a tela inteira, em vez do 1/4 de tela habituais dos CDs. O resultado é fantástico. Mas a placa ainda tem muitos problemas de instalação e compatibilidade, inclusive com a Sound Blaster. E os softwares precisam ser feitos especificamente para ela. Porém, a quantidade destes está aumentando. E a placa já vem com o Return to Zork ou Dragon's Lair, a escolher.

CD-ROM e CD Player portátil

Será um drive de CD-ROM? Ou um toca-CDs de música? Na verdade os dois. Reno é o novo drive de CD-ROM da empresa norte americana Media Vision. O drive, além de ser um hardware que se encaixa no padrão MPC2 (vide pg.11) também pode tocar CDs de música (CD Player) tão bem quanto um toca-CD de um aparelho de som e com uma vantagem: o CD-ROM é destacável da unidade que o acopla ao PC, podendo assim, ser usado como uma espécie de Discman totalmente portátil. E o melhor de tudo é que o CD-ROM é de dupla velocidade. O preço? US$ 400 (nos EUA).

PC tem novo padrão

O poderoso 486DX2 de 66 MHZ já está superado. A americana Intel anunciou em março um novo processador: o 486DX4 que roda a 100MHz. Anunciou também dois novos processadores Pentium com velocidade de 90 e 100 MHz, prometendo para breve um Pentium com velocidade de 150 MHz.Para apreciadores de jogos, a novidade do 486DX4 de 100 MHz é ótima já que eles tem velocidade de processamento 50% superior aos 66 Mhz.O DX4 terá também em breve versões de 75 e 83 MHz. O preço do novo processador 486DX4 de 100 MHz estava previsto em US$ 580 para os fabricantes de computadores.

Cinemania '94

Em CD-ROM, todas as informações sobre 19 mil filmes

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Assistir a um filme sabendo como foi feito, a história pessoal do diretor, do ator principal, opinião de críticos, prêmios, entre muitos outros detalhes é o que pode ser feito com o MS Cinemania.

Cinemania é um programa em CD-ROM para ser usado no ambiente Windows, onde pode-se facilmente - além de recolher informações sobre cinema e gente do ramo- assistir trechos do filme... É fantástico para fãs do cinema e bom para os prevenidos que desejem saber alguma coisa sobre os filmes antes de alugar os vídeos.

O CD oferece uma "interface multimídia" para facilitar a procura e a visualização de imagens, sons e textos. Todos os assuntos ligados à sétima arte podem ser pesquisados neste programa, com dados que interessam até mesmo as pessoas mais leigas em cinema ou pouco preocupadas com a vida dos astros "hollywoodianos". A produção deste software contou com gente de peso na área da crítica cinematográfica. Todos os grandes nomes do ramo que, ou já são famosos nos EUA, ou apenas publicaram livros a respeito de cinema, estão reunidos neste CD. Críticos americanos como Leonard Maltin, Roger Ebert e Pauline Kael contribuíram com suas opiniões e relatos sobre os filmes e ainda fofocam a respeito da vida pessoal dos atores consagrados.

Em Contents, pode-se procurar filmes, biografias e os mais diferentes tópicos

Convém lembrar que é necessário conhecer o nome do filme procurado em inglês (não há versão do CD traduzida ou legendada), o que nem sempre é fácil de obter, pois é hábito no Brasil os filmes saírem com nomes completamente diferentes dos originais. Um sucesso do cinema como, por exemplo, "O Poderoso Chefão" será encontrado com o nome real, *The Godfather*. Mas este problema não chega a ser realmente sério, pois a procura de filmes pode também ser realizada atra-

A equipe de "... E o Vento Levou"

FILE MANAGER

Fabricante: Microsoft, ano 1993
Distribuidor no Brasil: Microsoft
Tipo: Guia de cinema interativo
Utiliza: MS-Windows 3.1
Configuração mínima: MPC1, 386 DX (recomendável), 4 Megabytes de RAM
Gráficos: VGA 256 (mínimo) SVGA ou placa de vídeo 24 bits (recomendado)
Som: Compatível com MS-Windows
Controle: Mouse
Preço médio: US$ 80
Apresentação: um CD

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Para pesquisar filmes basta escolher na lista (acima). Também pode-se ver cenas de filmes (ao lado) ou a biografia da atriz principal (à direita)

vés de outros tipos de informações além do título, como datas de produção, nomes de atores e diretor, trilhas sonoras ou até mesmo por meio dos vinte vídeos disponíveis no CD. Aliás, esta aparição de vídeos no MS-Cinemania é muito bem-vinda, já que na versão de 1992 - a mais antiga, - o programa ainda não tinha esse atrativo multimídia. Mas agora, a vontade de assistir a um pedacinho do seu filme preferido pode ser realizada pelos quase vinte minutos de vídeo disponíveis no CD. É claro que não são trechos de muitos filmes, já que a capacidade de armazenamento de arquivos em um CD (640 Mbytes), pode ser considerada pequena para uma qualidade perfeita de vídeo. Isto pode parecer absurdo, já que falam tanto em como o CD é imenso, mas levando-se em conta que um simples arquivinho de vídeo com um minuto de duração pode ter 40 Mbytes, a economia de imagens fica plenamente justificada. Agora você vai acompanhar uma "viagem" neste CD à procura de um filme. Usaremos como exemplo um clássico de todos os tempos: "E o Vento Levou...". Prepare-se!

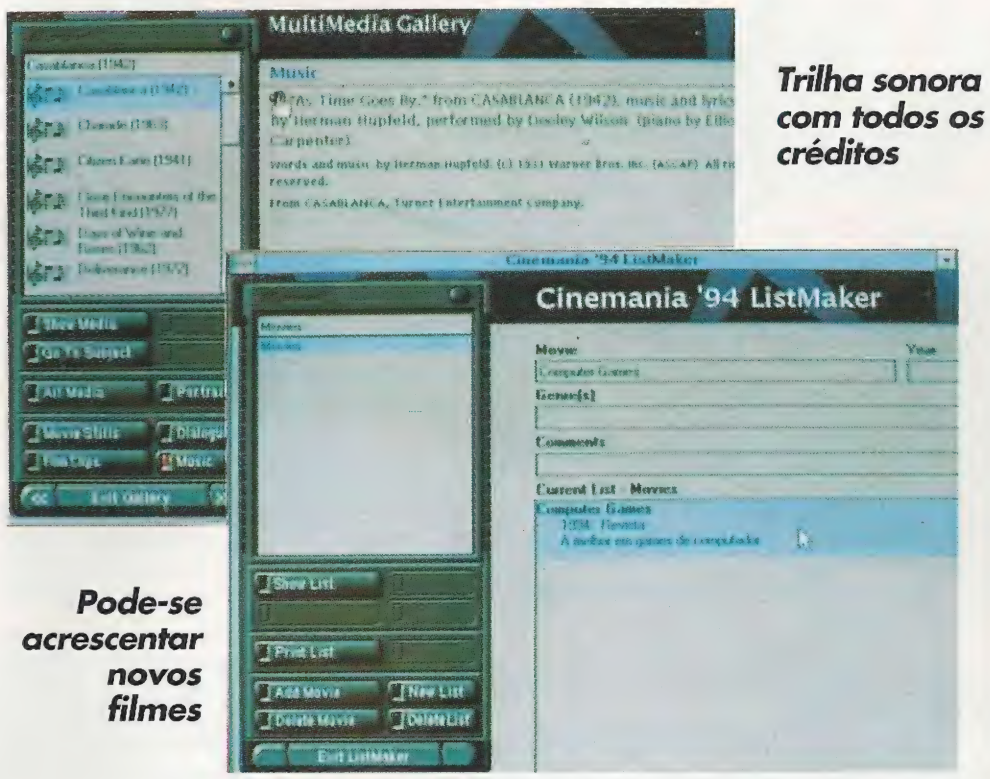
19 mil filmes

Ao começar a procura de um filme, deve-se primeiro abrir a galeria cinematográfica, clicando no ícone *Contents*. Uma lista gigante de filmes - mais de dezenove mil - vai aparecer, organizada em ordem alfabética. Digite o nome do filme procurado, em inglês. No nosso exemplo é *Gone With the Wind*. Depois de ver as premiações que o filme recebeu e seu *cast*, pode-se conferir o seu desempenho através de uma crítica - muito bem feita - e saber se o filme foi considerado bom, ótimo ou ruim por meio das estrelas (de uma a cinco) no alto da tela. Quanto mais estrelas, melhor o filme. Assim que se entra no tópico do filme, aparece uma fotografia - em preto e branco - da produção. Nesta tela da fotografia é possível escutar um diálogo importante entre Scarlett (Vivien Leigh) e Rhett (Clark Gable). Caso esteja enferrujado no inglês, ou não tenha entendido muito bem o diálogo, há ainda um texto reproduzindo as falas dos personagens. Vamos supor agora que você esteja curioso sobre a vida de Vivien Leigh - uma das grandes atrizes de Hollywood e estrela

Padrões de Multimídia

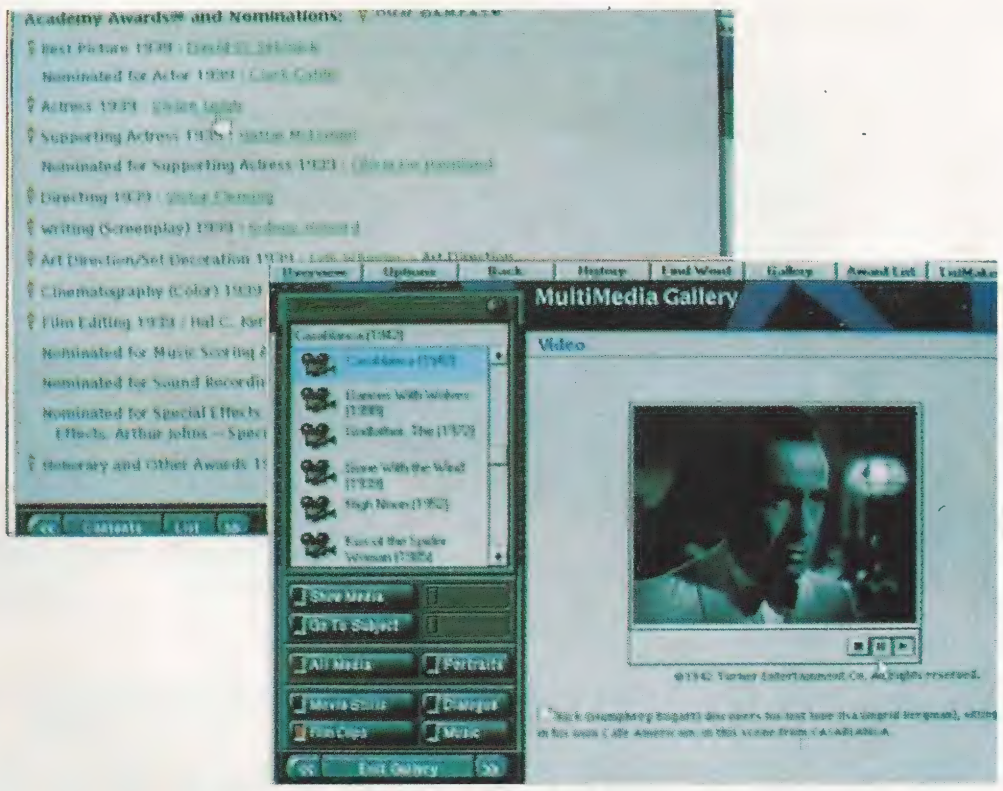
O drive de CD-ROM é uma unidade -como um drive comum de disquetes- que lê informações gravadas digitalmente em um *compact disc*. Este disco chamado abreviadamente de CD, tem uma capacidade infinitamente maior de armazenar informações do que um disquete comum (um CD equivaleria a cerca de 450 disquetes). Desta forma, é possível gravar arquivos gigantes de vídeo, som e fotografias, criando a tão comentada "multimídia", que é a junção de todas estas mídias (meios de comunicação) em um só programa. Os padrões de multimídia na platafroma de PCs, são regidos por duas configurações básicas: o MPC1 e o MPC2, mais avançado O padrão MPC1, é composto de uma configuração mínima de um 386SX, um monitor VGA 256 cores, drive de CD-ROM de velocidade normal e, basicamente uma placa de som de 8 bits compatível com Sound Blaster. Já o MPC2, tem uma configurção mínima de um 486SX, um monitor SVGA 256 cores, drive de CD-ROM com dupla velocidade de leitura e uma placa de som de 16 bits para um som com qualidade de CD.

Film Clip*: cenas de 1 minuto*



Trilha sonora com todos os créditos

Pode-se acrescentar novos filmes



FOTOS: NORBERTO MARQUES

de "E o vento...". Clique no nome de Vivien e verá sua fotografia e informações sobre sua vida, incluindo a filmografia da atriz. Para voltar ao assunto anterior, clique no ícone *Back* no alto da tela.

Pesquisaremos agora um pouco do filme em si. No caso de "E o vento...", existe a oportunidade de conhecer a trilha sonora - que ganhou um Oscar - e ouví-la com qualidade de CD. É até emocionante! Se ainda quiser mais, é possível também ver um trecho do filme que está no CD. Basta clicar no ícone *Film Clip* e será apresentada uma cena (que ocupa apenas uma parte do monitor) de aproximadamente um minuto de duração, mostrando uma briga entre Scarlett e Rhett. Neste tópico, também é possível visualizar os diálogos entre os personagens através de um texto.

Em todos os filmes apresentados por MS-Cinemania é possível contar com os comentários dos críticos, que ajudam muito a decidir sobre a qualidade de um filme em que se esteja interressado. É muito importante, também, prestar atenção nas premiações dos filmes, se é em preto e branco ou colorido e até mesmo em sua duração, evitando assim sofrer decepções futuras...

Luiz Carlos Mazaferro Júnior

Os vencedores do Oscar (ao alto), desde sua criação. Acima, Humphrey Bogart em Casablanca, de 1942

The Beatles chegam à Era da Multimídia

Essa é para os fãs do fenômeno da música dos anos sessenta: The Beatles. A multimídia também invadiu a praia do rock e está com tudo em um CD que reúne um filme, músicas, cenas polêmicas e histórias sobre os Beatles. O CD-ROM faz a "festa" com estes gênios do rock que ainda deixam muitos fãs de cabelo em pé. Toda a carreira do grupo é mostrada neste CD, ilustrada por fotos, vídeos e sons. É possível consultar informações sobre o grupo e ainda ver trechos de suas vidas. Tudo junto com um filme (que aparece inteiro no CD), A Hard Days Night, o primeiro filme do quarteto de Liverpool. Tá certo que o "filminho" (ocupa também uma pequeno área do monitor) é preto e branco, mas é porque o original foi produzido desta maneira. Pra quem gosta dos Beatles,este CD é fundamental. A configuração mínima para usá-lo é o MPC1, sendo recomendada o padrão MPC2 para uma per-

CD dos Beatles: filme e músicas

CDs eróticos invadem o PC!

Eróticos: filmes inteiros em CD

A indústria do erotismo é, sem dúvida, muito poderosa. Depois de ter invadido meios de comunicação como o telefone, a televisão, as revistas e os jornais, chegou a vez dos PCs. É isso mesmo. Além dos inúmeros programas em disquete com fotos digitalizadas com assuntos eróticos, agora também existem os CD com vídeos eróticos completos. Porém no mundo da multimídia há algumas diferenças: o usuário pode fazer zooms nos pontos mais "quentes" dos filmes ou capturar fotogramas e salvá-los como fotos. No Brasil, os CDs ainda têm o preço um tanto salgado - cerca de US$ 90 - mas nos EUA, onde o preço é três vezes mais baixo, estes CDs já viraram mania. A grande maioria destes CDs destina-se ao público masculino, que é a maioria no uso do PC, mas também existem os destinados a mulheres e gays dos dois sexos. Estes CD-ROMs podem ser encontrados em importadoras e lojas de informática em todo o Brasil.

CDs FORNECIDOS PELO MULTIMÍDIA CENTER - FONE: 959-2650

SAM & MAX
HIT THE ROAD

Na linha de Day Of The Tentacle, o game Sam & Max Hit The Road também tem muito humor e gráficos incríveis

A maior bola de novelo do mundo

FOTOS:NORBERTO MARQUES

No escritório da dupla, Sam está pegando o dinheiro no buraco do rato

Sam & Max Hit the Road é um dos jogos para PC mais esperados. E não é à toa! O jogo segue a linha de seu "irmão mais velho" Day of The Tentacle que, apesar de recente, já é um clássico consagrado dos adventures. Por sinal, Sam & Max também é produzido pela Lucas Arts, a competente empresa de games de George Lucas (aquele dos efeitos especiais e da saga Guerra nas Estrelas), seguindo a receita de bons gráficos com "som de primeira" e uma grande dose de humor.

Sam & Max está sendo lançado em duas versões: uma em disquetes e outra em CD. A diferença é que no CD as falas são todas com vozes reais, e não escritas na tela como no jogo em disquetes. Porém, em ambas, a música é um jazz muito animado, principalmente na abertura. As telas dessa abertura são todas em preto e branco, dando o clima noir adequado a uma aventura policial. Acima e abaixo da estrada que corre para o infinito, onde surgem os letreiros (vermelhos), aparecem cenas estáticas. Todas bem humoradas. Tem até Sam & Max bancando o Batman.

Desenho animado

O game, muito colorido, tem uma animação fantástica. Vê-se claramente o cuidado com cada aspecto, tanto nos cenários quanto nos personagens, tudo trabalhado nos mínimos detalhes. Trata-se de uma comédia no estilo dos desenhos animados tradicionais, ou dos quadrinhos cômicos, mas com piadas ácidas e comentários escabrosos do travesso Max, o que torna este adventure atraente também para adultos. Max é um coelhinho branco sempre sorridente (o que contrasta com suas tiradas sádicas) que, apesar do temperamento nervoso e briguento, ainda consegue ajudar o parceiro Sam, um cachorro tranqüilo e bastante sensato (até onde um cachorro pode ser, é claro). Essa dupla literalmente "animal" forma a Freelance Police (polícia de aluguel, paga por serviço: detetives particulares).

É possível comandar apenas o Sam, através de ícones que representam as ações (tudo clicando os dois botões do mouse). Não há menu de verbos. O jogo, por usar esta interface exclusivamente gráfica, pode ficar mais fácil para muitos. As ações são muito mais simples de serem executadas, deixando o jogo sempre interessante. Os ícones mudam em

Aqui, Max precisa pegar a gosma...

FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts, 93
Distribuidor no Brasil: Brasoft
Tipo: Adventure
Utiliza: 77Mb de disco rígido
Configuração mínima: 386 SX, 2 Mbytes de Ram
Gráficos: VGA, 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: teclado ou mouse (recomendado)
Preço médio: US$ 69 (disquete) US$ 73 (CD)
Apresentação: 7 disquetes ou 1 CD

O mapa com os locais e o restaurante da Bola de Novelo

função da situação. Por exemplo, no escritório da Freelance Police, há um alvo com dardos. Colocando o ícone do mouse sobre ele e clicando o botão da direita, chega-se a um ícone que se parece com um boneco verde sendo seguro por uma mão. Isto indica que os dardos podem ser pegos, o que se faz clicando o botão da esquerda. Fora do alvo, a mão aparece aberta, indicando que nada sob o mouse pode ser pego. O mesmo se aplica ao ícone do olho (aberto ou fechado), ao da boca e aos vários outros.

A Lucas Arts pensou até mesmo no bolso de muitos donos de monitores distraídos e inseriu um "Screen Saver" (salva-telas) que entra em funcionamento automaticamente após um período aproximado de cinco minutos, o que evita uma cena parada por muito tempo queimar as partículas de fósforo da tela do monitor, marcando-a para sempre. Vale a pena esperar cinco minutos só para ver o screen saver.

Mais três cenas divertidas do jogo

"Doidão"

A história de Sam & Max conta com muita aventura e um roteiro atrapalhado, que é um dos mais absurdos e pouco relevantes que já se viu em um game. Depois da introdução, em que os heróis são apresentados salvando a bela mocinha de um bandido (se houver placa de som, com o inevitável sotaque alemão dos bandidos típicos de Hollywood), que pretendia torrá-la com sua arma de raios, porquê ela não queria nada com ele. Hora de dar marcha à ré no carro que derrubou a parede e voltar para o escritório... chegando ao início do jogo. O jogo é assim, meio atrapalhado e doidão. Tudo começa com um telefonema atendido pelo Sam... não, pelo Max... não, foi mesmo o Sam, que conseguiu arrancar o fone das mãos do

Sam utiliza seu amiguinho Max para provocar um curto-circuito

FOTOS: NORBERTO MARQUES

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O destino final dos bandidos. A direita, uma das três lanchonetes

coelhinho e o jogou pela... bom, não vamos contar tudo... Mas pelo telefone vem a missão que coloca os heróis em ação. Um Pé Grande (Big Foot) sumiu de um parque de diversões. O pior é que o Pé era a atração principal do espetáculo de horrores! Sam & Max, a pedido do(s) dono(s) do espetáculo, têm de achar e trazer o Pé Grande de volta ao parque.

O primeiro passo é seguir para o circo, colocado no nordeste de um mapa dos Estados Unidos. A medida que se resolvem problemas nos locais, novos lugares surgem no mapa. E objetos recolhidos num ponto são úteis em outro. É possível voltar quantas vezes quiser a cada local.

Tudo indica que Sam & Max será sucesso. Como foi Day of the Tentacle, ou Monkey Island 2, também produzidos pela Lucas Arts. Os três têm em comum a grande qualidade técnica aliada ao humor e histórias boas o bastante para manter a atenção (e justificar as piadas!). Sam & Max traz a inovação na forma de jogar, tornando-o mais dinâmico e liberando mais espaço na tela para as imagens. E, como os outros dois, requer uma imaginação um tanto maluca para chegar-se ao final.

Luiz Carlos Mazaferro Júnior

O jogo de colorir

Para descansar do game

Além do jogo em si, Sam & Max conta com outros jogos dentro do jogo. Há uma opção no mapa completamente absurda. É um game de carro, daqueles onde vê-se a estrada e o carro por trás. Você faz o papel de Sam, na direção do carro. Só que o Max vai de pé sobre a capota... e dos dois lados da estrada aparecem placas, altas (ufa!) ou baixas (ugh!). Se o carro não for desviado as placas baixas batem no pobre Max. Os níveis vão subindo, a energia caindo, é cada vez mais difícil... pobre, pobre Max! (A única vantagem é que esse jogo serve apenas para divertir. Não influi em nada no adventure propriamente dito!)

Há também três lanchonetes de beira de estrada, onde pode-se comprar alguns objetos úteis para o game e três jogos: um de colorir do Sam & Max, o jogo das roupas e uma espécie de batalha naval usando carros. O primeiro é um livrinho que, ao ser aberto, revela uma página em branco. Colocando-se algumas cores na página, percebe-se que já existia um desenho, só que todo branco. As cores aplicadas fazem surgir o desenho.

O segundo jogo, o das roupas, é o mais óbvio deles. É igual a senha de entrada do jogo, pode-se colocar qualquer uma das roupas e apetrechos disponíveis nos dois bonecos do Sam & Max. Deixe sua irmã mais nova brincar com esse...

O terceiro, a versão da batalha naval com carros, é o mais interessante. É simplificado em relação ao número de peças, porém as imagens são ótimas (tem carro fúnebre, de polícia, trailer...vistos em terceira dimensão), o desafio é respeitável e há o acréscimo de uma jogada nova, uma bomba que atinge vários quadrinhos de uma vez! Esse é capaz de divertir por umas boas horas...

Acima, a "batalha naval de carros". Abaixo, o jogo das roupas

ANO 9 - Nº 92

OFICIN

MECÂNICA

JÁ NAS BANCAS

PAINEL
O QUE FAZER QUANDO ACENDE CADA LUZ DE ADVERTÊNCIA

NOVO GOL
E OUTROS SEGREDOS
PARATI, MOTOR 4100 NO OMEGA, FORD POPULAR, PERUA TEMPRA, PICKUP GM S-10, IMPORTADOS E TUDO QUE VAI CHEGAR

SISAL EDITORA
CR$ 4.900,00

E MAIS:
TESTES DO GOLF GTi E VOLVO 850 TURBO, TEMPRA TURBO, RENAULT 19, FÓRMULA 1, "CADILLAC 1903" NUM CHASSI DE FUSCA...

FAÇA EM CASA • COMO REVISAR OS FREIOS • MANUTENÇÃO DE LIMPADORES

OS CINCO MAIS
EXCLUSIVO: TESTE DE DESEMPENHO DOS CARROS MAIS BARATOS

KYRANDIA

Muita magia e inteligência para salvar a ilha de Kyrandia

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O mundo Kyrandia está desaparecendo! Pedra por pedra, grão por grão, o planeta vai sumindo do mapa. A organização de mágicos "Royal Mystics" está muito preocupada com este estranho acontecimento e não sabe o que fazer. Então, os mágicos recebem uma mãozinha...literalmente! A mão é uma espécie de mascote de um dos membros do grupo chamado Marko. A mão, óbvio, se chama "Hand" e explica que Kyrandia só pode ser salva com o poder de uma poderosa âncora, que está bem no centro do mundo! A âncora deve ser apanhada por um dos poderosos mágicos da "Royal Mystics" e entregue ao restante do grupo, o que salvará Kyrandia do desaparecimento, segundo Hand.

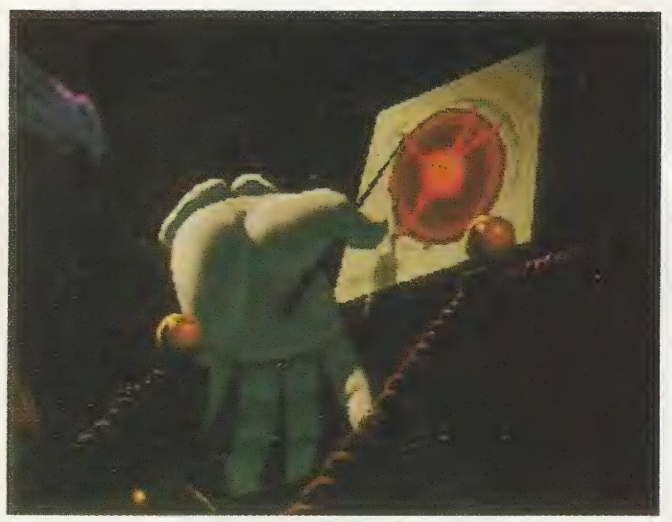
A pessoa escolhida "a dedo" pela mão para resolver o problema é Zanthia, uma jovem feiticeira que logo corre para casa, já se preparando para enfrentar a perigosa jornada ao centro do mundo. Até aí tudo bem. Zanthia já está conformada com a perigosa missão, mas ao chegar em casa ela e Faun (o bichinho companheiro da moça) descobrem que seus apetrechos de fazer magias foram roubados. Chegou o momento de você entrar na pele de Zanthia para impedir Kyrandia de ser destruída.

Humor

Esta continuação de um clássico dos adventures para PC, "The Legend of Kyrandia" (a lenda de Kyrandia), que recebe o nome de "hand of fate" (mão

FILE MANAGER

Fabricante: Westwood/Virgem, 1993
Tipo: Adventure
Utiliza: 590 k (memória convencional) e 1 Mb de memória estendida, 17 Mb instalado
Configuração mínima: 386SX, 2 Mb de RAM
Gráficos: VGA 256 cores
Som: Sound Blaster
Controle: Mouse (apenas)
Preço médio: US$ 50
Apresentação: 8 diskettes de 3,5 hd



Os mágicos se reúnem (esq.) e recebem ajuda do Hand (mão, à dir.) que avisa: só uma âncora do centro do mundo salvará Kyrandia

FOTOS: NORBERTO MARQUES

do destino - seria a nossa já conhecida Hand?), é muito parecida com o antecessor. Os gráficos e o modo de jogo seguem a mesma linha. O que mais mudou (para quem dispõe de placa de som) foram os efeitos sonoros, em que a Westwood (produtora do game junto com a Virgin, que é a distribuidora) caprichou. O humor sarcástico do jogo está na dose certa e as digitalizações de vozes e efeitos são muito bem feitas. Na parte musical é que o jogo pode ser um pouco repetitivo. Computer Games mostra como passar pelo começo do jogo, para dar uma idéia de como funciona o Kyrandia.

Troca de roupas

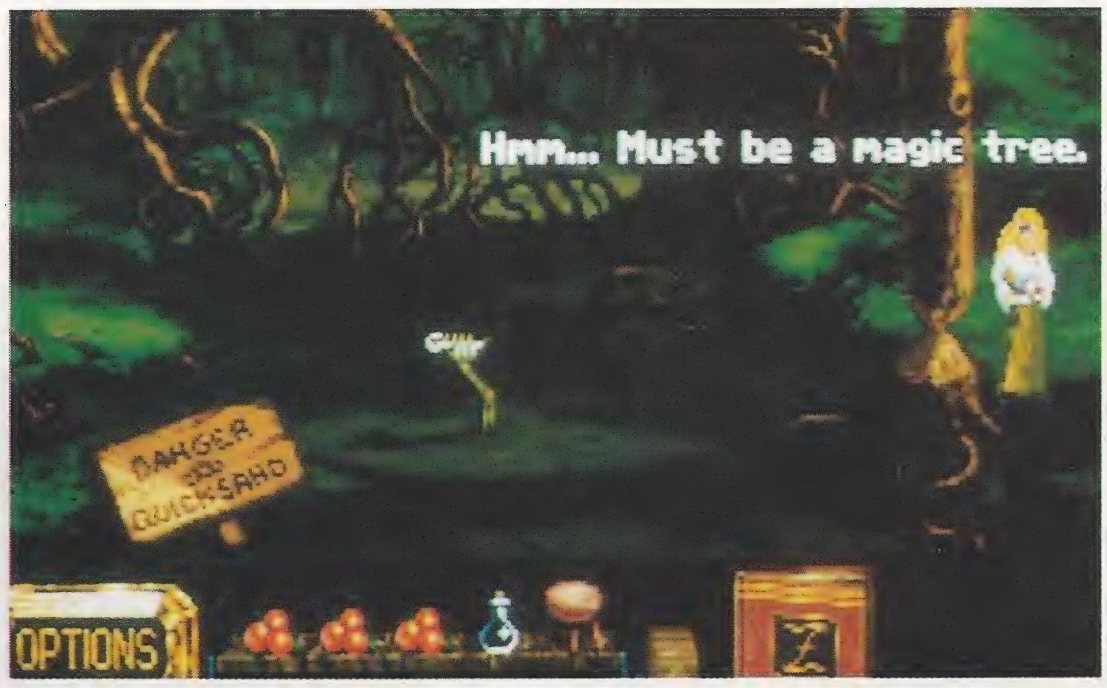
Logo que Zanthia entra em casa, fica surpresa ao descobrir o sumiço de seus equipamentos. Lá dentro, apanhe um pote de água em baixo do tapete da sala (basta clicar com o mouse no vão aberto do tapete); conversar com Faun; recolher uma "Blueberry" (um tipo de amora) e então sair da casa. Aí que realmente começa a aventura. Mas antes um detalhe: Zanthia é um pouco vaidosa e adora trocar de roupa nas horas mais estranhas, por isso, não se preocupe se ela aparecer desfilando modelitos de verão, inverno, outono, primavera...

No pântano que rodeia a casa de Zanthia, siga para cima e apanhe cogumelos, cebolas, raízes e não se esqueça de procurar com o mouse no toco de árvore perto das plantas carnívoras, a fim de recuperar o livro de magias perdido. Sem o livro, não há jeito de continuar o game pois não haverá como conhecer as receitas de poções mágicas de Zanthia.

Mais adiante, a esquerda, depois do homem esfumaçante, há uma encruzilhada de pontes sobre o pântano. Não deixe de clicar no ninho de pássaros bem no alto da árvore para recolher um importante item da sua primeira poção mágica. Siga para cima e vai encontrar uma casa de ervas com uma planta vermelha por perto. Use agora o pote de água que você pegou na sua casa em cima da planta, esfriando-a para poder apanhar a flor. Você deve repetir isto quatro vezes, até apanhar todas as flores de fogo. Depois de acabar com a água na primeira planta, consiga mais apontando o pote na água suja do pântano. Entre em seguida na casa de ervas acima e verá uma turma de sapos, que são os donos do estabelecimento. Repare nos vários itens espalhados e pegue-os sem medo. Inclusive o banquinho e a comida de planta carnívora sobre as prateleiras, perto da mesa do sapão. Vá embora da casa e siga por baixo, descendo à esquerda da encruzilhada.

Zanthia, a heroína precisa pegar um pote embaixo do tapete (alto, à esq.); e depois o livro de magia no toco (centro). Acima seu amigo Marko

Derrubar a árvore é o melhor jeito de pegar a chave (abaixo, à esq.). Abaixo,o mágico mestre



FOTOS: NORBERTO MARQUES

A Hand e Zanthia, que adora trocar de roupa (acima) e, no oásis, com água fervendo (no alto à direita) a pedra dourada

No pântano

Logo depois surge um pântano nojento, com uma mão cavernosa segurando a cobiçada chave-esqueleto bem no meio da gosma. Não entre no pântano contra a contade de Zanthia. É morte na certa. Em vez disso, empurre a árvore cortada que está ali na borda do "rio",surgindo uma ponte pronta para ser atravessada. Pegue a chave-esqueleto e siga para a esquerda. Agora um crocodilo metido a valente vai tentar cruzar seu caminho. Dê a ele uma cebola. O bichinho vai chorar como um bebê, liberando as lágrimas que devem ser recolhidas com um pote de vidro vazio. Não se esqueça de clicar em um buraco na árvore, atrás do crocodilo, onde estará o seu caldeirão mágico. Siga para cima até encontrar uma espécie de oásis com água fervente. No canto esquerdo de cima da tela há uma pedra dourada que deve ser apanhada.

Agora é a hora de preparar a sua primeira poção! Consulte o livro de receitas mágicas no inventário e siga as instruções da poção com o título "Swampsnake Potion" (poção da cobra do pântano). Misture toda a tranqueirada que você têm no caldeirão, incluindo aí a "Feather" (pena), "Mushroom" (cogumelo), "Toadstool" (banquinho), a cebola e água quente, que pode ser apanhada no oásis com um pote de vidro. Com tudo isto no caldeirão a água vai ficar verde, indicando que a poção deu certo!

Rato gigante

Volte até onde está aquele homem esfumaçando perto de um barco. Siga para a direita e verá uma ponte onde há dois homens pescando. Continue à direita e Marko vai lhe encontrar, ele e a mão (Hand) que colocou você nesta enrascada. Vá para direita, entrando em uma caverna onde há um rato gigante. Use seu pote de vidro com o caldeirão para apanhar a poção verde, que deve ser usada no rato para assustá-lo. Uma passagem se abrirá dando numa demoníaca caveira. Volte para a tela onde encontrou Marko e desça pelo caminho. Há uma árvore com vagalumes de várias cores. O segredo aqui é a ordem em que você deve tocar nos bichos. Cada um emite uma nota musical. O computador vai lhe ajudar: quando tocar em um vagalume, mostrará o bicho correto. Só dá para fornecer estas dicas, pois a ordem em que os vagalumes devem ser tocados varia a cada vez que se joga.

Mas a cada vez que se joga, quando descoberta, a combinação de cores deve ser anotada para várias futuras referências. Vá de novo até a caveirona e use a combinação nos dentes. Feito isso, um baú vai aparecer e nele deve ser usada a chave-caveira. Você vai poder pegar o seu bastão de transformar prata em ouro (e viceversa) e ainda conseguirá um pedaço de queijo, que deve ser entregue aos pescadores embaixo da ponte. Vá agora para onde estavam as plantas carnívoras e salve Marko com a comida para plantas que você pegou na loja de ervas. Siga à direita e apanhe a âncora no pier. Volte até onde estava o homem que solta fumaça e você vai ver um dragão. Ajude-o procurando por todo o pântano suas cartas e depois de achá-las, entregue-as a ele.

Depois disso a aventura continua... agora o resto deste jogaço é com você. Boa sorte!!!

Luiz Carlos Mazzaferro Júnior

A Poção mágica deve ser usada para espantar o rato gigante

NÚMERO 224

JÁ NAS BANCAS

DUAS RODAS

20 ANOS

motociclismo

ALEXANDRE BARROS É O NOSSO REPÓRTER

YAMAHA FZR 600

CHEGOU UMA NOVA ESPORTIVA, QUE VAI A 230 KM/H

VIAGEM: DO BRASIL AO CANADÁ VIA ROTA 66

FAÇA EM CASA

- CONSERTE PNEU SEM CÂMARA
- TRANSFORME UMA CROSS EM ENDURO

CLUBE DA GOLD WING

MOTO GIRLS

SISAL EDITORA

CR$ 4.900,00

SCOOTERS

GUIA COMPLETO COM OS SETE MODELOS QUE ESTÃO NO BRASIL: DE 50 A 125CC E DE US$ 2 MIL A 4 MIL

BLUE FORCE

Um policial com muito perigo e emoção

FOTOS: NORBERTO MARQUES

É na moto que fica o rádio para comunicação e de onde se acessa o mapa

Jake Ryle tem a história pessoal perfeita para ser um grande policial. Seu pai foi "tira" na cidade de Jackson Beach, onde teve uma carreira brilhante. Quando Jake ainda era criança, perdeu pai e mãe num assalto bobo. Criado pela avó, entrou na concorrida Academia de Polícia Americana e agora, como conceituado policial da mesma Jackson Beach, Jake quer vingança.

A missão no game Blue Force é comandar Ryle em sua carreira policial, passando por todos os perigos e emoções de um tira "de porte" em perseguições ou agindo contra assaltantes.

O jogo, com muitas fotografias digitalizadas, lembra muito o game Police Quest, (um dos maiores clássicos da produtora americana de softwares Sierra OnLine). Talvez porque Blue Force foi feito por Jim Walls, ex-policial, e que criou as três primeiras versões do Police Quest. O som do jogo (quando há placa de som) é um pouco monótono e repetitivo, mas em alguns momentos da ação consegue eficiência.

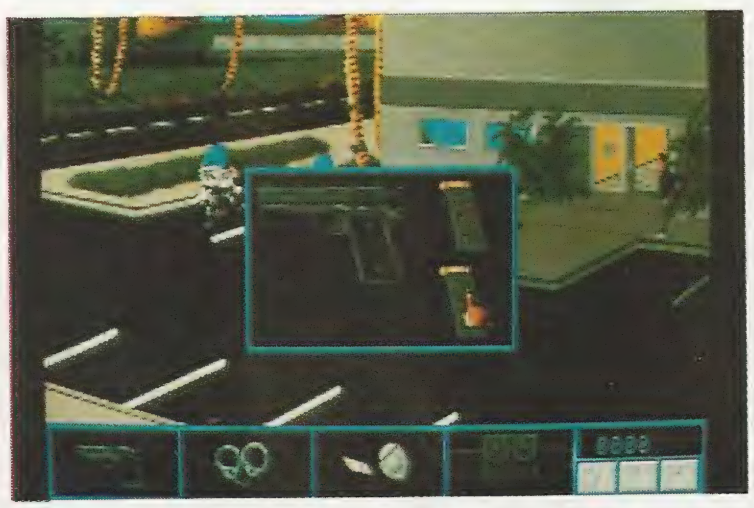
Neste adventure é preciso resgatar pessoas de assaltos e também recolher provas dos crimes, tomando cuidado para não cometer erros como apagar as digitais do criminoso. Preocupar-se com a limpeza da arma é só mais uma das tarefas corriqueiras que deve ser executada ao se chegar no distrito policial. Vale lembrar que um tira cuidadoso anda sempre de arma em punho numa situação de perigo ou em uma perseguição. Ryle é ajudado em suas missões por "parceiros" policiais. Ora eles defendem o policial, ora precisam ser defendidos. Para se comunicar com o colega, deve-se usar o rádio que está localizado na moto de Ryle. Mas este rádio só deve ser acionado quando a situação ficar realmente crítica. Ou então após um criminoso ser apanhado para comunicar o serviço executado e informar ao seu distrito sobre os acontecimentos.

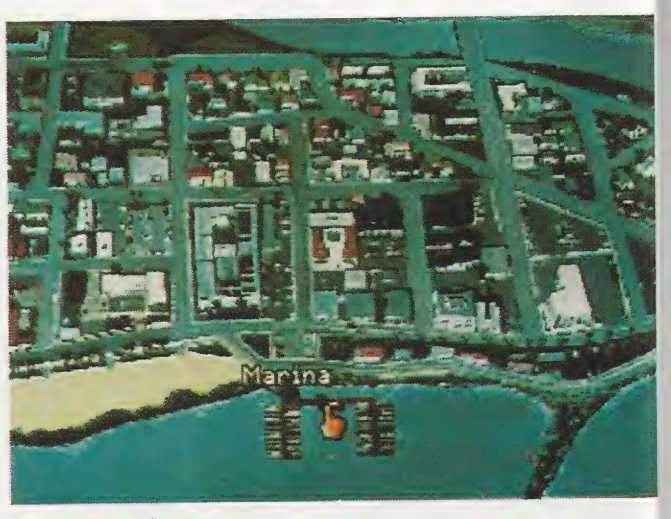
Primeiro dia

O jogo começa com Ryle em seu primeiro dia num distrito policial, já tratando de prender criminosos. Numa reunião ele recebe as missões, e informações sobre o que fazer. Todas as ações são executadas pelo botão direito do mouse, que faz aparecer um menu de ícones representando as possibilidades de locomoção, comunicação e ações em geral. Tudo o que for importante na vida real deve ser respeitado no decorrer do jogo e contará pontos, subindo seu nível. Todos os lugares perigosos

FILE MANAGER

Fabricante: Tsunami Media, 1993
Tipo: Adventure
Utiliza: 11Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC AT 386 de 16Mhz, adaptador gráfico VGA
Gráficos: Definição VGA, 256 cores
Som: AdLib, Sound Blaster, Roland, General MIDI
Controle: mouse e teclado
Preço médio: US$ 80
Apresentação: 6 disquetes de 3,5 hd





Para recarregar a arma basta clicar no pente de munição (esquerda). Os mapas (direita) são importantes para achar os locais dos crimes

FOTOS: NORBERTO MARQUES

ou importantes de Jackson Beach estão representados em um mapa, que é acionado quando a moto é ligada.

Para começar o jogo já fazendo pontos, é só limpar a arma na caixinha que está presa na parede do distrito, mas não se pode esquecer de retirar as balas da arma caso ela esteja carregada. Senão Ryle não sobreviverá nem mesmo à sua primeira manhã! Vá direto à sala de reuniões para receber informações sobre o que acontecerá no seu primeiro dia de trabalho. Saindo da sala, deve-se apanhar o papelzinho que está preso no mural do distrito para conseguir mais informações. O próximo passo é ir até a moto (fora do prédio, claro) e usá-la para ver o mapa da região coberta pelo distrito.

O primeiro "servicinho" é na Marina. Na moto há um compartimento(um bolso), onde estão objetos importantes. Pegue-os! Chegando à Marina, Ryle vai encontrar uma mulher com um garoto chorando, pois há um louco no iate que está usando a mãe do menino como refém. Seu parceiro, mais do que rápido, aparece e sua ajuda não deve ser dispensada. Antes é importante voltar a moto e acionar o rádio para informar o distrito sobre sua posição, tente todos os códigos e números para se comunicar, e esta ação renderá pontos preciosos.

Ao entrar no porto não esqueça da caixa escrito "Fire". Abra-a e pegue a foice. Siga para dentro do iate e bata na porta sempre com a arma empunhada e carregada! Entre após os avisos de que é a polícia e abra uma outra porta, onde descobrirá o terrível bandido com uma mulher em seus braços. Tenha calma e converse várias vezes com o louco até ele desistir e soltar a moça. Prenda o cara com algemas e leia os direitos dele (é um dever do policial americano), escritos num cartão que você deve ter apanhado na sua moto. Reviste-o com suas mãos até encontrar as provas: um canivete e um revólver. Mande a pobre refém ir embora e converse com seu parceiro para ele "cuidar" do bandido. Em seguida, comunique os acontecimentos ao distrito (através do rádio) e depois vá ao "City Hall" (Prefeitura), onde deve preencher o B.O. com a identidade do "elemento" e pegar a ficha que o encarregado da cadeia dará. Volte para o distrito e coloque a ficha dentro dos envelopes na parede. Entregue as provas e evidências do crime ao funcionário do balcão e a sua primeira missão estará cumprida! Quanto as outras...bom divertimento.

Luiz Carlos Mazaferro Júnior

No barco: arma deve estar empunhada

Use o segundo botão do mouse para acionar o distintivo e executar ações (à esquerda). As dicas do capitão (acima) são importantes e devem ser seguidas

Police Quest chega na sua quarta versão

Para quem gosta de games policiais, outra boa opção é Police Quest IV. As primeiras três versões de Police fizeram muito sucesso, principalmente pelo realismo das situações, o que foi conseguido com a participação de policiais verdadeiros na produção do game. Este foi o jogo que deu origem a Blue Force e a tantos outros jogos para PC que tentam simular o trabalho da polícia nos EUA. Esta nova versão de PQ está muito mais complicada e trabalhosa - o que já era difícil, ficou mais ainda - mas, apesar disso, o jogo não perdeu seu "charme". As primeiras imagens já impressionam por cenas chocantes de crimes. A Sierra OnLine - produtora e distribuidora do jogo - caprichou na parte da interface de PQ IV. Os gráficos estão bem realizados e o modo de vídeo do jogo pode ser trocado de VGA 256 cores para VESA SVGA 256 cores, o que possibilita muito mais qualidade de imagem (se houver uma placa de vídeo compatível com o padrão VESA). Os efeitos sonoros também foram bem feitos. Este game está sendo distribuído em duas versões, totalmente diferentes: uma em CD, que requer uma placa MPEG - ela descomprime dados de um CD, permitindo o uso de mais informação sem comprometer a velocidade -; a outra é a convencional, em disquetes.

SIMCITY 2000

Ser um bom prefeito e fazer a cidade crescer é a missão em SimCity 2000, muito mais sofisticado que o clássico SimCity

FOTOS: NORBERTO MARQUES

A cidade aos 53 anos (acima). O efeito "zoom" (abaixo) mostra detalhes

Os fãs do clássico SimCity já podem festejar. Chegou SimCity 2000, um novo jogo que traz tudo aquilo que o primeiro possuía e muitas inovações. Ficou mais versátil e abrangente.

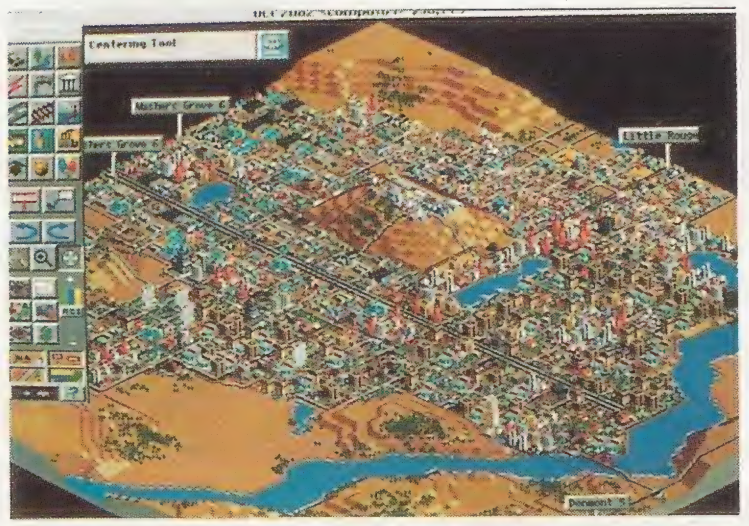
O desafio é, sendo prefeito de uma cidade, fazê-la crescer.

O início de cada cidade é sempre numa paisagem com um certo relevo, lagos, rios, bosques... é a partir daí que começa o "trabalho". Há o ícone de um trator que permite aterrar e nivelar terrenos, e também é possível construir túneis.

Claro que o bom prefeito deve resolver todos os problemas básicos, como colocação de usina de eletricidade e fios que precisam chegar a toda parte. O sistema hidráulico deve ser feito com todo cuidado. Os canos e bombas devem levar água a todos os quarteirões e, se o sistema não for bem feito, a falta d'água será constante. E mais tarde os encanamentos podem criar problemas para passar os túneis do metrô. É preciso pensar em tudo.

O zoneamento da cidade também é importante. Uma boa solução pode ser colocar zonas comerciais entre as residenciais e as industriais. Ajuda no controle da poluição. E lembre-se, a distância a ser percorrida até o trabalho não pode ser muito grande (se tiverem que andar muito, os Sims vão preferir morar em outro lugar).

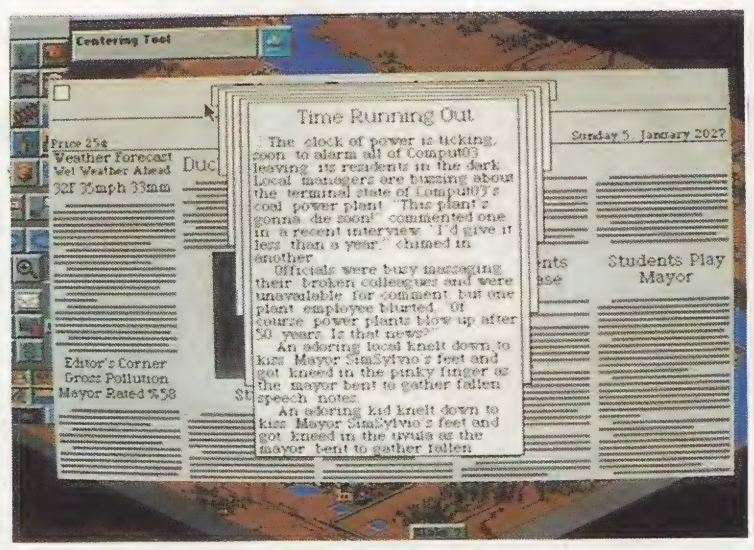
Tudo fica nas mão do prefeito. Enviar os bombeiros em caso de incêndio, ou mandar policiais em caso de tumultos (ocorrem com mais freqüência nas áreas de fábricas...algum preconceito dos programadores?).



As fábricas juntas, na região noroeste

Além disso, a medida que o tempo passa, novas invenções vão surgindo e ficam disponíveis no menu do jogo (fique atento às manchetes do jornal!). É o caso do avião, do metrô, do sistema de ônibus, vários tipos de usina de eletricidade (que vão da antiga de carvão a uma futurística e não-poluidora usina de fusão nuclear, passando por hidrelétricas e cataventos) e das highways (as super-avenidas/estradas suspensas americanas).

O nível de informação para o jogador também ficou muito melhor. De tempos em tempos aparece um jornal, com notícias relevantes, como a iminência da destruição de uma usina de força no final de sua vida útil e também trazendo sempre, no canto inferior esquerdo, o resultado da pesquisa de opinião pública sobre a atuação do prefeito, além de uma matéria com os principais problemas da cidade.



Jornal: fonte de informações

FILE MANAGER

Fabricante: Maxis, 1994
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: simulador de cidade
Utiliza: cerca de 6 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC 386, 4Mb de RAM, disco rígido, adaptador gráfico SVGA
Gráficos: bitmap, definição VGA 256 cores (padrão SVGA VESA)
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: teclado ou mouse (recomendado)
Preço médio: US$ 70
Apresentação: 2 disquetes de 3,5 hd

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Outra fonte valiosa de informação vem junto com a tabela do orçamento para o ano seguinte. Clicando-se nos balõezinhos, tem-se a opinião de cada secretário sobre sua área. Ajuda bastante!

Porém o sistema mais interessante de indicar o desempenho do jogador é o ícone que se parece com um palácio romano. Ele só fica disponível eventualmente, quando a cidade chega a um certo patamar. Logo no começo, depois de algum desenvolvimento, aparece a manchete "City Awakens!" (a cidade desperta). Nesse momento o ícone serve para que se construa a casa do prefeito. Mais para frente vem a prefeitura. Depois, quando a cidade cresce bastante, é escolhida para ser a capital do estado sendo possível construir uma estátua. Em seguida vem o Lhama Dome, e por fim os arcologies (são quatro modelos, que custam de $120.000 a $200.000), edificações imensas e auto-suficientes que abrigam de 40.000 a 65.000 pessoas cada, num espaço de 4x4. Assim, se uma cidade com cerca de 400.000 habitantes já ocupa a área inteira do mapa, com os arcologies é possível multiplicar imensamente este número.

Em 2325, a cidade (fundada em 1990) tem arcologies. Abaixo, em 2129, o aeroporto e junto dele áreas comerciais

No aspecto da interface, o jogo é exepcional. Os gráficos são impressionantes, de qualidade incrível. E a perda de velocidade com a cidade ocupando o mapa inteiro é bastante aceitável (pelo menos num PC 386 de 40 Mhz). Além disso, a compatibilidade com o SimCity clássico foi mantida. É possível trazer as cidades do primeiro jogo para este.

A parte sonora também é boa, com buzinas (e o helicóptero) informando se há congestionamentos, aviões pousando, navios passando, sirenes para acidentes, e música interessante como pano de fundo.

SPECIAL HINTS

✔Dê preferência para as áreas de alta densidade. São um pouco mais caras, mas podem ser melhor ocupadas e a longo prazo geram mais receita.

✔Construa sempre quarteirões com pelo menos 3x3, pois existem prédios com até essa dimensão (sem falar nos arcologies, com 4x4. Mas estes aparecem só depois de muito jogo).

✔Se suas áreas residenciais não crescerem, ou forem de nível muito baixo, coloque áreas comerciais por perto.

✔Há duas estratégias básicas na disposição das fábricas: ou juntá-las todas num "canto" da cidade, que terá de 20 a 25% da área total, ou distribui-las por toda a área, em pequenos grupos.

✔Não deixe de colocar muitas áreas verdes (Small e Big Parks e árvores) na sua cidade. Só elas podem baixar a poluição.

✔Tente iniciar a cidade já planejando locais para as estações de metrô e, principalmente, para as highways. Estas últimas exigem blocos de 2x2 para cada setor, e obrigam a mudanças drásticas na cidade (que provocam evasão temporária de moradores) se não houver planejamento adequado.

✔Uma boa estratégia para a colocação do sistema hidráulico é usar duas ou três bombas para uma área de três ou quatro quarteirões, mantendo estes grupos isolados uns dos outros. Assim minimiza-se a falta de água.

✔Não construa melhorias (big parks, marinas, zoos, estádios, aeroportos ou portos) enquanto os Sims não pedirem. O custo/benefício só será o ideal neste momento.

Zoom em aproximação máxima e "highway" cortando o centro da cidade

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Clicar o ícone do "palácio" mostra menu dos arcologies (acima). Bem no centro (abaixo) uma zona " residencial de alto nível, com um arcologie "launch arco

O SimCity 2000 ainda reserva uma surpresa: conta com um editor de terreno muito bem feito. Com ele é possível determinar as porcentagens de montanhas, água e matas a serem usadas, e então apertar o botão Make (fazer) quantas vezes se desejar até conseguir um mapa que seja satisfatório. Ou então pode-se por as mãos na massa e criar um mapa inteiro (veja o incrível cenário que vem com o jogo na cidade chamada Volcano, construída dentro da cratera de um vulcão).

SimCity 2000 é um jogo que veio para ficar. Pode ser jogado vezes e vezes (aumentando o nível de dificuldade o jogo fica realmente desafiador) com grande variedade. Raramente uma mesma situação leva a um mesmo resultado. As variáveis são muitas. Em resumo, é um daqueles jogos que pode ser um recordista de permanência no disco rígido porque, além de tudo, não é grande.

Sylvio Deutsch

SPECIAL HINTS

✔Coloque a primeira usina (geralmente de carvão, por ser a mais barata) bem longe do local onde a cidade vai começar. Assim, ela não vai atrapalhar com sua poluição.

✔Atenção à usina de energia elétrica. Todas elas (menos as hidrelétricas) tem uma vida útil de 50 anos. Então esteja preparado para substitui-las quando estourarem.

✔Cuidado com usinas atômicas. Se por um lado geram muita energia, por outro têm o péssimo hábito de explodir sem motivo, deixando grandes áreas radioativas e inúteis.

✔Como as usinas hidrelétricas tem vida útil quase eterna, uma idéia é editar um cenário cheio de cachoeiras para colocar nelas as usinas. Daí não será preciso se preocupar com o fornecimento de energia. Mas há quem diga que isso não é lá muito honesto...

✔As opções na parte mais baixa do menu permitem alterar a visualização da cidade, mostrando o subsolo ou a parte superior, e em cada uma delas o tipo (residencial - verde, comercial - azul, industrial - amarelo, ou de apoio - vermelho) de ocupação.

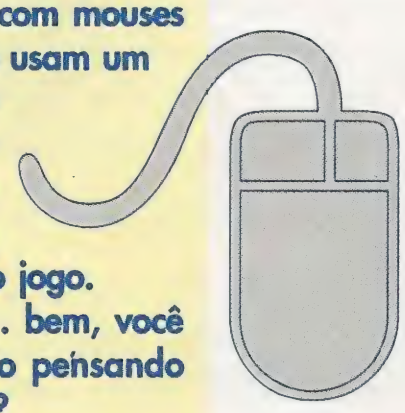
Vista geral da cidade em 2322, já com 1.100.000 habitantes

Como instalar SimCity 2.000

Há três problemas de instalação do Simcity 2000 que podem incomodar. O primeiro porque o jogo utiliza o DOS 4/GW, um DOS especial que gerencia sozinho a expansão de memória da máquina. Com ele é recomendável usar um disco de boot, ou então apertar F5 durante o boot do DOS e pular CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT (não esqueça de depois instalar o driver do mouse!). Ou então apertar F8 no boot e ir escolhendo o que deve ser carregado (só é necessário o driver do mouse).

O segundo problema é o sistema de vídeo. O jogo utiliza o sistema SuperVGA (para ter acesso às 256 cores em alta definição) no padrão VESA (um sistema que unifica as placas SVGA, permitindo que todas funcionem com um mesmo conjunto de informações). Pode acontecer do jogo não ter um driver para a sua placa. Recomenda-se então o uso do VGA genérico. E atualmente a grande maioria das placas SVGA vêm com um driver VESA no disquete que as acompanha.

O terceiro problema é no mouse. As vezes acontece do jogo não carregar e aparecer a mensagem de que não foi possível encontrar o mouse padrão Microsoft, apesar de haver um conectado e funcionando. Isto só ocorre com mouses muito antigos, que usam um padrão que, apesar de ser Microsoft, não é o mesmo usado hoje em dia e pelo jogo. Se isso acontecer... bem, você não estava mesmo pensando em trocar o mouse?



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Um labirinto repleto de ação e violência

Uma das luas de Marte, Deimos, onde havia bases militares multiplanetárias, acaba de desaparecer. Em Phobos, outra lua de Marte, onde se desenvolviam projetos ultra-secretos, praticamente todo o exército foi eliminado, restando apenas um soldado da *Union Aerospace Corporation*. Quem acha que não tem absolutamente nada a ver com isso precisa conhecer Doom, um jogo para PC com jeitão de videogame, onde o jogador é exatamente esse soldado que, percorrendo corredores escuros cheio de armadilhas, deve eliminar poderosos inimigos e, se possível, continuar sobrevivendo.

Sobrevive quem atira primeiro

Doom é dividido em três sangrentos, mas bem-humorados, níveis: *Knee deep in the dead* (Enterrado até os joelhos entre os mortos), *The shores of hell* (Os limites do Inferno) e *Inferno* (Inferno, mesmo), subdivididos em várias fases. Somente o *Knee deep of the dead* é distribuído gratuitamente, através do sistema de "shareware" (por BBS, por exemplo).

Cada fase correspondente a uma base, um verdadeiro labirinto. São corredores intermináveis, com fossos, salas completamente escuras, inimigos fortemente armados, caveiras assustadoras e monstros com dentes afiados. É possível escolher o grau de dificuldade do jogo em cada nível, assim, na primeira fase, a escolha entre *I'm too young to die* (Sou jovem demais para morrer), *Hey, not too rough* (Hey, não com tanta força), *Hurt me plenty* (Pode me acertar) ou *Ultra violence* (Ultra violento) determina, por exemplo o número de inimigos que estarão atirando atrás de uma porta assim que ela for aberta. O objetivo é sair vivo da base, eliminando os inimigos.

O mapa completo para sair do labirinto

Jogando em dupla, o parceiro pode ajudar a derrotar os inimigos

Com 100% de *health* (saúde) no início, é preciso permanecer atento e se reabastecer de "saúde" e de munição, além de recolher novas e mais eficientes armas no caminho. Conseguindo as armas é só sair atirando, com um super-canhão de plasma, que arrasa tudo que encontra no caminho, ou se for o caso, defender-se até com as próprias mãos, quando acabar a munição.

Além das várias fases com diferentes cenários, estratégias e inimigos, já há opções de editores que alteram a estrutura do jogo. Possibilitando também jogar em rede ou por cabo e em duplas, de forma cooperativa ou competitiva, ou seja, ou jogador tem um parceiro para ajudá-lo a se livrar dos monstruosos alienígenas ou um inimigo a mais, que conta com os mesmos recursos que ele e pode eliminá-lo a qualquer momento. Disponíveis em BBS, esses editores tem versões diferentes e permitem muitas variações no jogo.

Com joystick, mouse ou no teclado, a interface é boa, e a animação é bem elaborada com cuidado nos detalhes. Utilizando-se uma pistola, por exemplo, há um tempo para recarregar a arma antes de dar outro tiro. Já com uma metralhadora, a rajada é devastadora. Além de efeitos sonoros de arrepiar, a música também ajuda muito no clima de ação. No enredo não há segredinhos, as regras são as mesmas para os dois lados e são claras : quem deixa para atirar depois, morre.

Mônica Pina

Na parte inferior da tela, informações sobre armas saúde e munição

Para vencer sempre

Entre os muitos "viciados" em Doom, Computer Games convidou Ricardo El Khouri Buzato e Wilton João Medici Lúcio, dois programadores de computador, que depois de muitos tiros, dão algumas dicas.Para que funcionem, basta digitar a senha ou número no teclado.

números - escolha de uma nova arma

iddqd - garante a invencibilidade

idkfa - todas as armas

idspispopd - permite atravessar paredes

idbehold - opções: roupas especiais, invsibilidade, etc...

Tab/iddt - mapa da base, com opção de mapa completo e com todos os detalhes, inclusive objetos e inimigos

FILE MANAGER

Fabricante: id soft ware
Tipo: ação/simulador
Utiliza: 5,5 Mb
Configuracão mínima: 386 DX e 4 Megabytes de RAM
Gráficos: VGA, 256 cores
Som: Sound Blaster, compatíveis
Controle: mouse, joystick ou teclado
Apresentação: 3 disquetes de 3,5 hd

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Faça negócios e combata pelo espaço em

PRIVATEER

O computador onde se escolhe as missões

Privateer não é o Wing Commander III. Isto dito, podemos falar que é o melhor jogo da série. As imagens estão muito melhores. Não há mais aquelas incômodas paradas quando o programa vai pegar telas no disco rígido, e a quantidade de opções é imensa.

Privateer não é o WCIII porque aqui o que interessa não é matar Kilrathis. Claro, eles estão por perto, mais temíveis do que nunca. E há também piratas, *Retros* (que nós chamaríamos de retrôs) - um grupo de fanáticos religiosos que odeiam tecnologia, e por isso combatem todos que a usam - e as naves da Federação.

O jogo começa com o herói (você) em Achilles, no Sistema Troy, na periferia da área habitada por humanos, onde existem duas estações de mineração (Achilles e Hector) e um planeta agrícola (Helen). Você possui um Tarsus, uma nave pequena e antiquada, e 2.000 créditos.

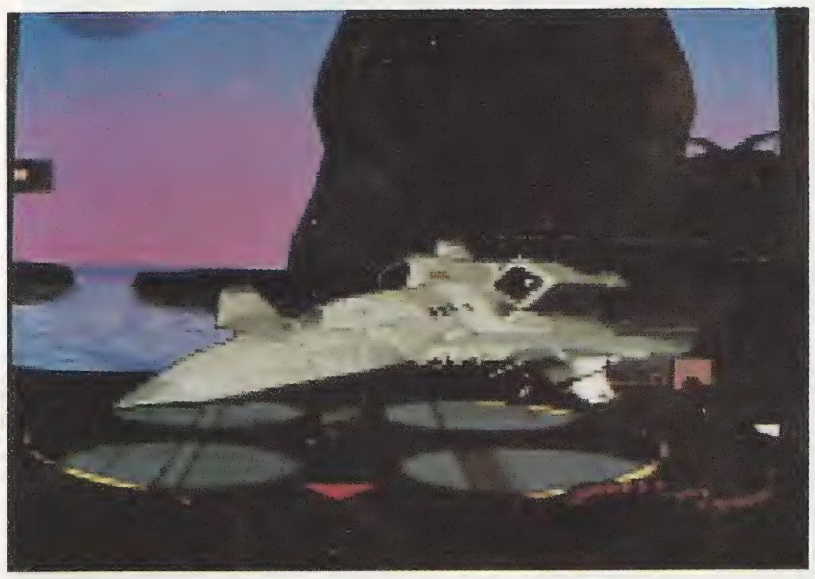
O primeiro passo é comprar um segundo laser para sua nave. Vai ser útil. Compre também todo o ferro (*iron*) que puder, desde que o preço esteja no máximo em 40. Caso contrário, compre tungstênio. Vá ao computador de missões e pegue qualquer uma que implique em defender Helen. Se houver alguma para defender Achilles, pegue-a também, já que está nessa estação. Realize a missão. Venda a carga em Helen. Compre comida e o que mais houver. Pegue uma missão para Hector ou Achilles e assim por diante. Vá acumulando dinheiro (não esqueça de reparar as peças danificadas a cada vez!) e melhore sua nave. O *afterburner* (acelerador

Painel da Tarsus, a primeira nave

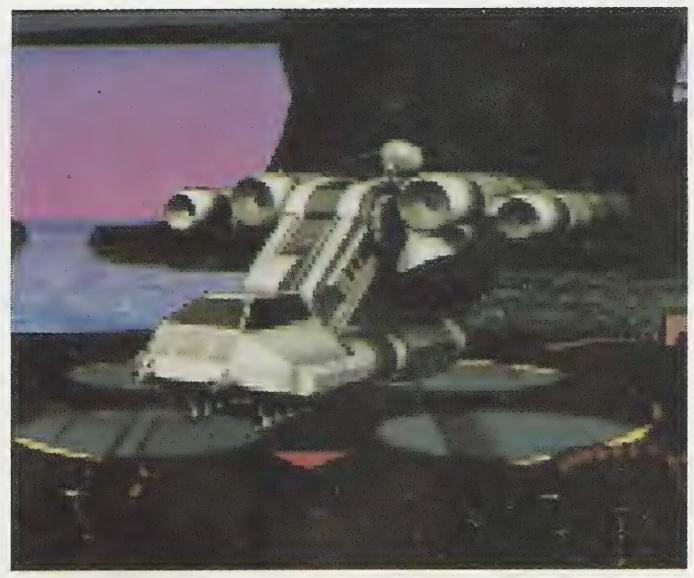
"Repair droid": para consertos em vôo

FILE MANAGER

Fabricante: Origin Games, 1993
Tipo: simulador de nave espacial
Utiliza: até 4Mb de expansão de memória
Configuração mínima: PC AT386-33MHz, disco rígido, adaptador gráfico VGA
Gráficos: definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, SoundBlaster, ProAudioSpectrum, General MIDI
Controle: teclado, mouse, joystick (recomendado)
Apresentação: 6 disquetes de 3,5 hd (mais 3 de 3,5 hd do Speech Pack)



A nave de combate Centurion...



... e a multi-uso Orion (acima). O computador pessoal onde se salva e carrega jogos (abaixo)

FOTOS: NORBERTO MARQUES

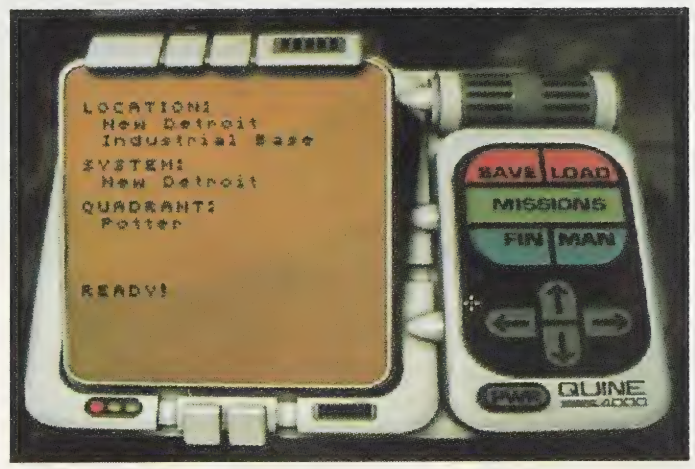
de super-velocidade, espécie de turbo) é fundamental para escapar de inimigos quando a missão não implicar em lutar com eles. A couraça de tungstênio é bem melhor que a de ferro. E as armas... dois canhões de *tachyon*, apesar de caros, são uma grande aquisição. Também é bom comprar dois lançadores de mísseis, que comportam dez deles cada um. Mísseis HS (*heath seeker*, que seguem calor) são bons, mas os ideiais são os FF (*friend-foe*, amigo-inimigo), capazes de atingir uma nave por qualquer posição, inclusive pela frente. Os *softwares* também importam. Modelos melhores são capazes de distinguir amigos (azuis) de inimigos (vermelhos). Os modelos mais avançados conseguem também registrar a posição dos mísseis (amarelos). Mais dois equipamentos são essenciais: o aumento da capacidade de carga, para se ganhar mais dinheiro; e o *jump driver*, essencial para fazer o salto de um sistema estelar para outro. Depois de comprar o *jump driver*, você pode começar a pegar missões que impliquem em ir para outros sistemas.

Para juntar um bom dinheiro, pegue as missões de patrulhar os *nav points*. São as que geram mais créditos, e normalmente dá pra pegar duas delas ao mesmo tempo. E atenção: depois de pegar uma missão, não pouse em nenhuma base sem a ter realizado. Se o fizer, a missão será cancelada. Por isso é difícil realizar mais que duas ou três missões por vez.

Naves

Em seguida, o problema é comprar uma nova nave. A nave Orion é mais resistente que sua Tarsus, mas sua capacidade de carga não é grande coisa. Junte mais dinheiro e passe direto para a Centurion ou a Galaxy. A Galaxy é a que tem maior capacidade de carga. Se sua opção for manter-se como comerciante ou contrabandista, é a ideal. A Centurion é péssima para carga. Mas é um ótimo caça. Se você preferir ser um pirata ou caçador de recompensas, é a melhor escolha.

Junte-se às duas *guildas* (associações, uma de comerciantes e outra de mercenários, onde você pode pegar mais missões) mais tarde. Assim aumenta-se o leque de opções de missões (cada uma delas oferece quatro por



SPECIAL HINTS

✦Estando numa base ou planeta, aperte os dois botões do mouse (ou joystick) ao mesmo tempo para ativar seu "computador pessoal", onde pode-se ver a carga, seus créditos, missões aceitas e também salvar e carregar jogos.

✦Ao lançar sua nave, aperte (N) para escolher para onde quer ir. Selecione o *nav point* correspondente ao local para onde deseja ir. Clique no botão de missões para ver quais foram aceitas (as já realizadas no vôo ficam com as cores apagadas. Os nav points selecionados também aparecem em vermelho escuro depois de visitados). Clique no botão de Quadrantes para ver o mapa do quadrante ou trocar de mapa.

✦Para ir para outro sistema estelar, você precisa ir ao *jump point* (ponto de salto) adequado e, estando nele (dentro da esfera azul piscante - menos de 1.000 km do *nav point*) aperte (J) para realizar o salto. Ao contrário dos outros Wing Commander, agora é possível saltar, mesmo havendo inimigos por perto. Mas sua nave fica parada por um momento, tornando-se um alvo fácil.

Comandos no teclado

(-) - Desacelera o motor
(+) - Acelera o motor
Backspace - Coloca motor em zero
Tab - aciona afterburner
W - (*weapons* - armas) Seleciona arma pesada
E - (*enemy* - inimigo) Seleciona alvo
R - (*report* - relatório) Mostra danos sofridos
T - (*target* - alvo) Alterna entre os alvos possíveis
P - pausa
A - (auto) Faz a nave ir automaticamente para o *nav point* selecionado
S - (*shields* - escudos) Liga\desliga\desativa escudos
D - (*destination* - destino) Mostra qual é e a que distância está o destino
G - (*gun* - arma) Seleciona arma de raios a ser usada
J - (*jump* - salto) Realiza salto entre sistemas estelares
L - (*lock* - trava) Fixa o alvo escolhido, não saltando para o mais próximo e mostra o losango quando a arma pesada pode ser disparada
X - Solta a carga no espaço
V - Mostra nave ou base selecionada em visão de câmara
Z - Zoom na visão de V
C - Comunicação
N - Ativa mapa de *nav points* para definir destino
M - Mostra qual a carga e quantos créditos você tem
Espaço - Dispara arma de raios selecionada
Enter - Dispara arma pesada selecionada
(e) - Alterna o que mostra(m) o(s) visor(es)

F1 a F4 - Vistas
F5 - *Top turret*
F6 - *Bottom turret*
F7 - Liga/desliga visão da arma disparada
F8 e F9 - Vistas externas

Alt O - Apresenta tela de opções
Alt X - Sai para o DOS

NA TELA DO MAPA (após apertar N)
Q - Muda quadrante
I - Informações sobre *nav point* ou sistema estelar
N - Alterna *nav points*
M - Mostra missões aceitas

FOTOS: NORBERTO MARQUES

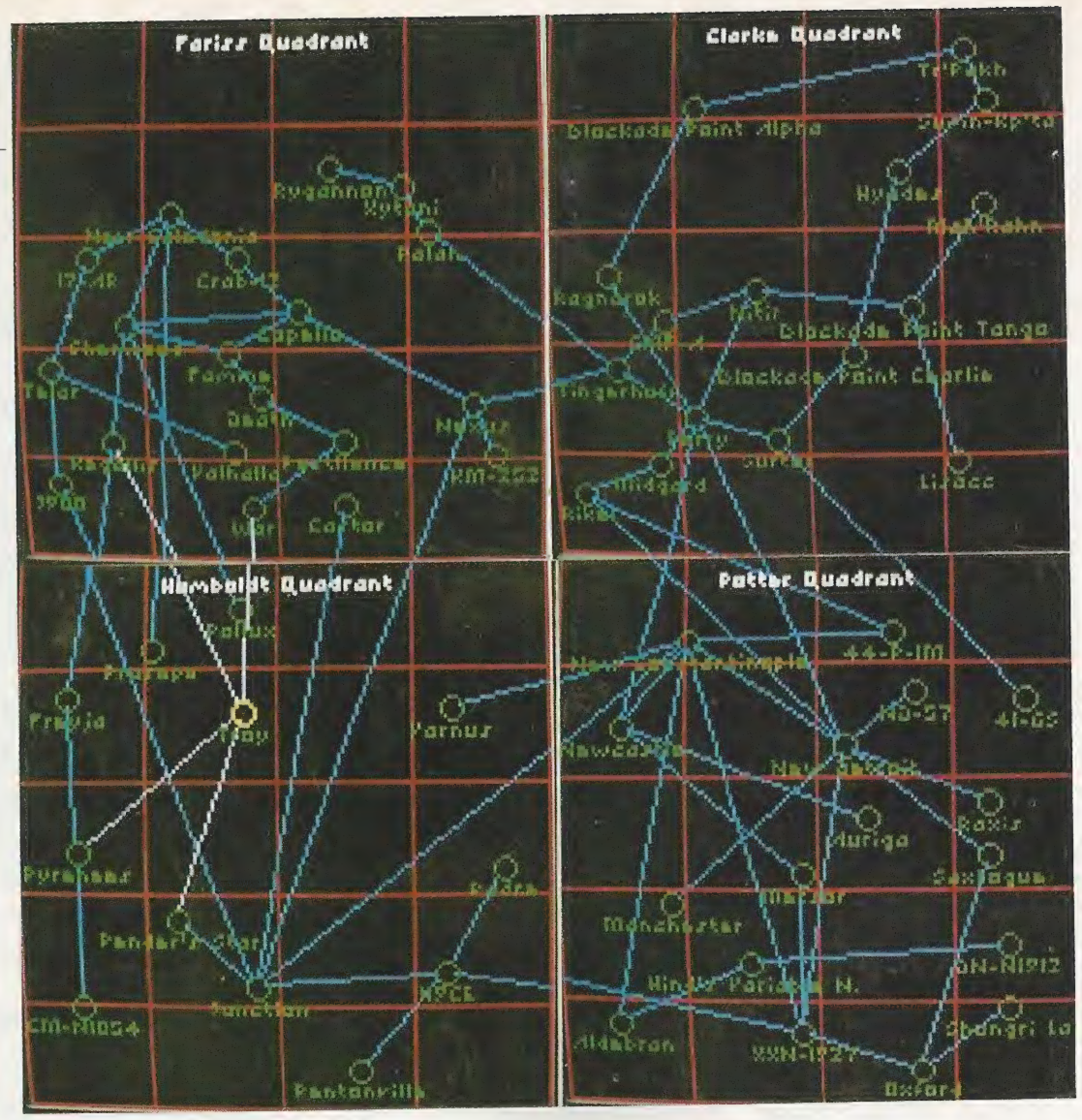
A bela Tayla, a misteriosa mulher que contrata missões não muito honestas

vez, totalizando 14 missões, contra apenas seis do computador).

E viaje. Vá juntando dinheiro, melhorando a nave, explorando os sistemas (não deixe de comprar os mapas dos outros três quadrantes para isso!). Cada vez que pousar, depois de reparar os danos na sua nave e comprar mais mísseis, dê uma passada no bar. O *barman* sempre tem boas dicas. Repare no que ele diz, e siga as informações. Há uma história, que envolve um mistério e trabalho não muito limpo, que é a trama central do jogo. Prepare-se para trabalhar para uma bela mulher... Mais cedo ou mais tarde você vai se deparar com uma nave alienígena abandonada, que vai despertar e insistir em perseguir você... Além das missões da história, continue realizando outras para ganhar dinheiro. Mais cedo ou mais tarde vai poder comprar outro modelo de nave além das 4 iniciais.

Na questão da interface, Privateer é excelente. Os gráficos são fantásticos, não há mais aquela perda de detalhes quando se aproxima de uma outra nave ou base. A animação é excepcional, mas só tem a velocidade ideal em PCs de 33 MHz para cima. O

A Galaxy, nave de carga, no planeta New Detroit (acima) e chegando numa base de mineração (ao lado)



Os quatro mapas do jogo reunidos para facilitar a escolha do roteiro das missões

som também é ótimo. Os disparos dos canhões de *tachyon* (com uma placa de som!) são incríveis. Assim como as vozes, explosões e também as músicas. Cada base diferente tem um tema musical especial.

Outro detalhe muito melhorado é o sistema de IA (inteligência artificial) dos inimigos. Eles vão ficando mais "espertos" a medida que você evolui, e depois de uma centena de missões fica realmente difícil combater três deles juntos. Ainda mais se forem naves Kilrathi ou da Federação...

Privateer é um daqueles jogos que ficará no disco rígido por muito tempo, já que mesmo depois de terminar a história central é possível continuar jogando e descobrindo novos recantos nos quatro quadrantes. E seu sistema aberto de jogo, onde você não é obrigado a seguir uma seqüência pré-determinada de missões, permite uma grande variedade de opções. *Sylvio Deutsch*

SPECIAL HINTS

✦Para usar adequadamente o *afterburner* (um turbo)). A velocidade máxima normal de uma delas é 300/500 kps. Com o afterburner, chega-se aos 700/1000 kps. Com ele, é fundamental ter um *upgrade* de motor um ponto acima do de escudo (*shield*). Assim, se seu escudo for nível 2, arranje logo o motor nível 3, ou você só poderá usar o *afterburner* por um curto período de tempo. Por isso o ideal é melhorar o motor antes do escudo.

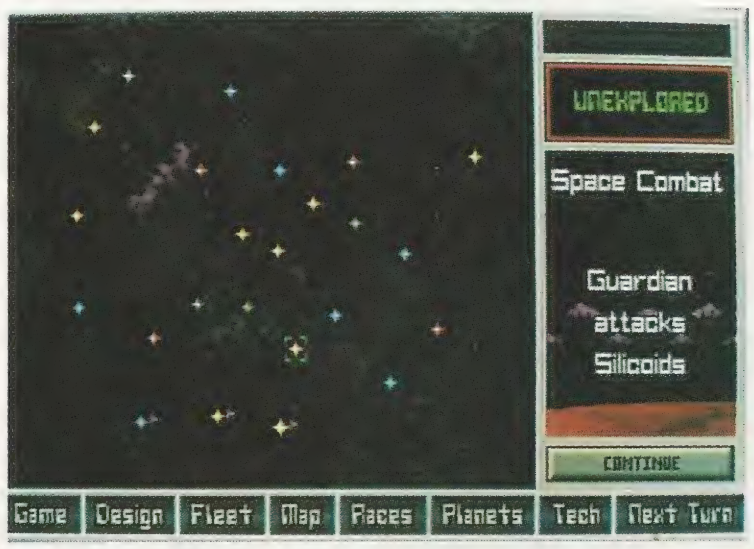
✦Ao consultar o computador de missões ou os das *guildas*, para definir seu próximo trajeto, você não tem acesso aos mapas dos quadrantes, que só pode ver de dentro da nave. Mostramos acima os quatro mapas para ajudá-lo a planejar suas missões.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Depois de conquistar um planeta com o game Civilization, colonize agora as galáxias com o fabuloso...

MASTER OF ORION

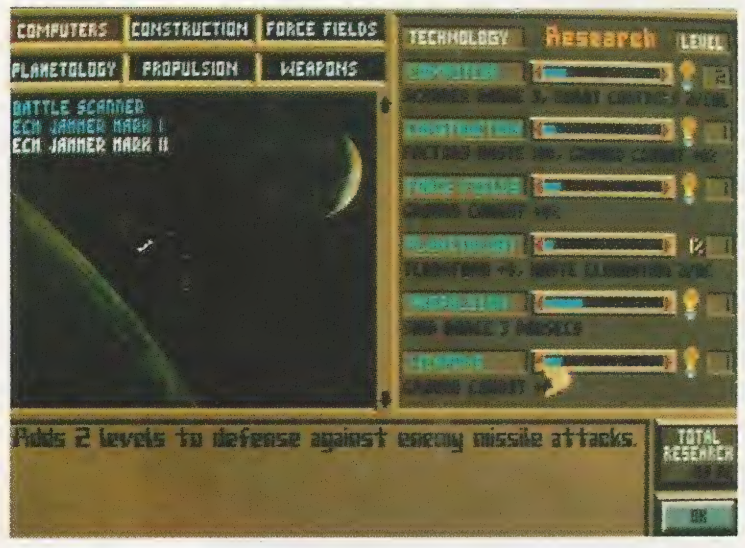
Linha verde avisa que é possível viajar até a estrela



Para onde vai sua civilização depois de ocupar todo o planeta? Para as estrelas, claro. Master of Orion começa onde o clássico game Civilization (MicroProse) termina. Orion é um jogo exclusivamente de estratégia, sem um pingo de ação. E o desafio, muito estimulante, é dominar a galáxia.

No começo seleciona-se o nível de dificuldade (são cinco, de Simples à Impossível), quantos oponentes existirão (até cinco), o tamanho da galáxia (pequena, média, grande, imensa), a raça com que se jogará (são dez, e cada raça tem uma característica especial. Alguns são ótimos pilotos (os Alkari, que parecem aves), outros reproduzem-se muito depressa (os reptílicos Sakkra), outros ainda são seres de pedra (Silicóides), que podem colonizar qualquer tipo de planeta. Os humanos são especialistas em diplomacia e comércio. E a cor da bandeira determina o desenho de suas espaçonaves).

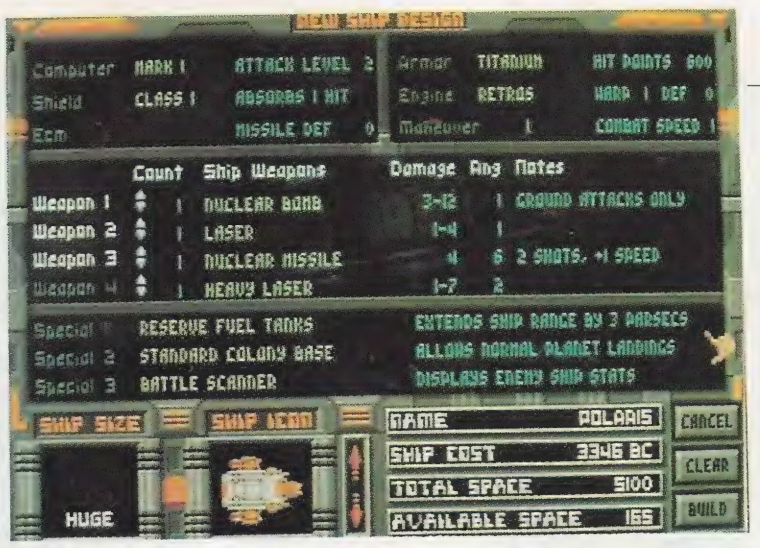
Seu planeta natal começa com metade da população máxima, tem duas naves batedoras e uma colonizadora. Todo o esforço do planeta é dirigido para construir a estrutura industrial (com o mínimo indispensável para cuidar do lixo pro-

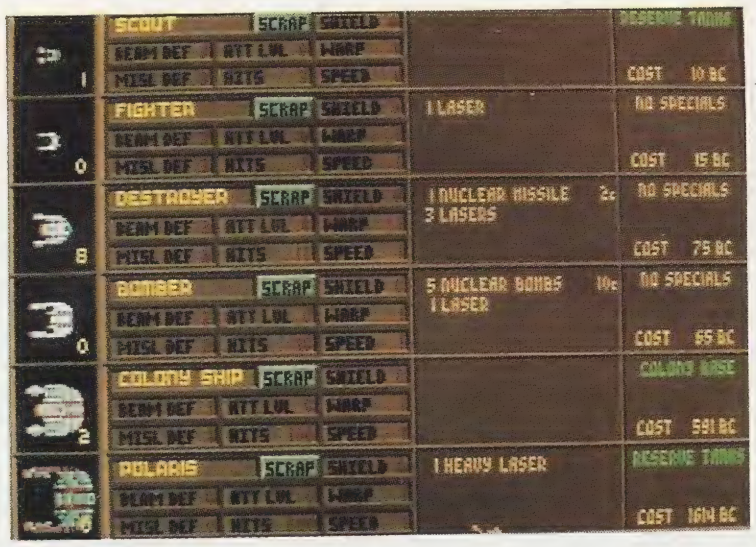


O mapa da galaxia (no alto) e a tela onde se decide as porcentagens de desenvolvimento dos diversos itens (acima)

FILE MANAGER

Fabricante: MicroProse, 1993
Distribuidor no Brasil: BraSoft
Tipo: estratégia
Utiliza: 2 Mb de EMS. Ocupa 13 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC 386 16 Mhz, disco rígido, adaptador gráfico VGA, mouse
Gráficos: bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland
Controle: teclado ou mouse (recomendado)
Preço médio: US$ 78
Apresentação: 4 disquetes de 3.5 hd





FOTOS: NORBERTO MAROUES

As naves podem ser construidas e equipadas de acordo com o gosto do jogador (acima) e podem ter diversos tamanhos e funções (à direita)

duzido). Mande os batedores para as estrelas próximas, para ver que tipo de planetas elas tem (se é que tem!). No começo, as naves grandes têm um alcance pequeno, de apenas três *parsecs* (unidade astronômica de distância equivalente a 3,26 anos-luz). Os batedores vão um pouco mais longe. Seus cientistas precisam pesquisar novos combustíveis e sistemas de propulsão para que as naves possam ter maior alcance.

Novo planeta

Assim que encontrar um planeta adequado, mande para lá a nave de colonização. Ao chegar, ela será desmontada pelos colonos que ocuparão o novo planeta. Depois da colônia estabelecida,envie mais gente do planeta natal com naves de transporte (opção *Trans* no canto inferior direito da tela) que não custam nada (esse método também é usado para "tomar" um planeta de outra raça).

Caso seus batedores revelem a presença de outros planetas colonizáveis ao seu alcance imediato, faça o planeta inicial começar logo a produção de outra nave colônia (opção *Ships* no canto inferior direito da tela). Isto vai demorar muito, por isso é recomendável passar uma boa parte do esforço de produção para construir a nave. Claro que esta ação vai fazer o restante das atividades ficarem mais lentas no planeta, mas é o preço da expansão. Se os outros planetas forem hostis, terá de esperar que os cientistas desenvolvam a tecnologia para colonizar estes ambientes, e então construir naves colonizadoras com a nova tecnologia antes de tomar posse do planeta.

A população do novo planeta cresce se a condição ecológica for adequada. E depois que o parque industrial é construído, o game avisa que a força de trabalho naquele planeta pode ser destinada a outras atividades. Neste ponto é bom deixar a ecologia no mínimo necessário para não produzir lixo, uma parte da energia restante de produção fazendo naves e o resto nas pesquisas tecnológicas. É bom colocar um pouquinho de esforço para começar o sistema de defesa do planeta.

A essa altura é conveniente dar uma olhada nas pesquisas (opção *Tech*). Modifique o empenho em algumas áreas se isto for necessário. Por exemplo, se não houver mais planetas para colonizar, invista em pesquisa de propulsão para aumentar o alcance das naves. Ou então em planetologia, para conseguir colonizar os planetas hostis ao alcance. Se já houver um inimigo por perto, será "saudável" investir pesado em armas.

Depois de colononizar cerca de cinco planetas, o game começa a ganhar um bom ritmo. A colonização de novos planetas não pode parar assim como o empenho nas pesquisas. E o melhor é manter um equilíbrio entre as áreas (são mais de cinquenta níves de tecnologia em seis áreas), sem deixar nenhuma delas para trás, ou um inimigo vai se aproveitar da deficiência. E construa naves e mais naves.

A medida que as novas tecnologias vão sendo descobertas, é fundamental ir criando novos modelos de naves (opção *Design*) que incorporem as invenções, ou você será rapidamente sobrepujado pelos oponentes. O problema é que só podem haver seis tipos de nave em uso. Para criar um novo, é preciso se desfazer de um modelo antigo. Venda suas naves usadas e melhore seu caixa.

As naves de exploração servem para saber se o planeta é arido (abaixo) ou tem ambiente favorável à colonização

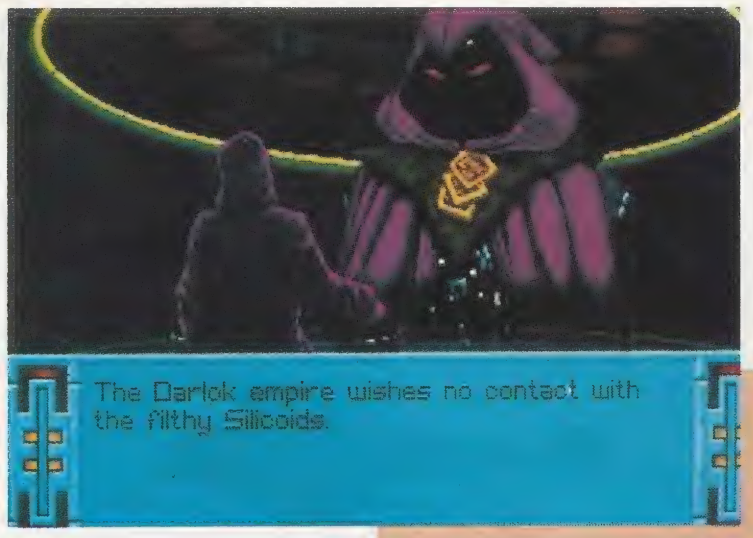
Como o civ

Master of Orion é um jogo muito inteligente, mas pouco em original. É parecido com o *Civilization*. Isto não é necessariamente um defeito e os inúmeros fãs do famoso de *Civilization* deverão gostar deste novo game. E, apesar de parecido, o problema e enfoque do jogo são outros, criando uma forma de desempenho bastante interessante. Além disso, o incrível equilíbrio entre cada aspecto do jogo faz com que cada partida seja muito diversa das outras, mesmo que você jogue com a mesma espécie.

Os gráficos são excelentes, com algumas imagens realmente impressionantes. Os sons e músicas (quando há placa de som) também são bons, bastante suaves e sutís, o que é muito bem-vindo num jogo que dura horas.

A interface entre o PC e o jogador, toda feita com mouse, é simples depois que se consegue intimidade com o sistema. *Master of Orion* é um jogo difícil de começar a jogar, mas dá para pegar o jeito ao longo da primeira partida. Depois, fica fácil mover-se entre as telas. Então o problema serão os inimigos. No nível Fácil é razoavelmente simples superar os adversários. Mas no nível Médio já começa a ficar complicado. No Difícil, só os grandes jogadores conseguem ganhar. No Impossível... bem, aí só os mestres. Os Mestres de Orion.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



O monstro que mostra a tela para escolha do que será desenvolvido (à esq.) e o contato com os adversários para combater ou fazer alianças (ao lado)

E então, quando começar a pensar que está conseguindo alguma estabilidade, aparece uma nave de cor diferente da sua no mapa. Inimigo por perto! O contato logo vai acontecer. Assim que houver uma colônia sua próxima de uma dele, o líder da outra raça vai falar com você. Estabeleça de imediato relações com ele (opção Races). Faça um tratado, se for possível, e um acordo comercial (que, se no começo implica em gastos de dinheiro, a médio e longo prazo é altamente lucrativo). E não deixe de colocar espiões no império do oponente. Se ele estiver a sua frente nas tecnologias, seus espiões podem roubá-las. No mínimo, o manterão informado sobre as últimas descobertas do adversário. Ou eles podem sabotar alguma coisa. O que fará o outro líder ficar um tanto incomodado... então será hora de lhe dar um presente (isso também tem outro nome, bem conhecido dos brasileiros...).

Depois do contato com outras raças, é possível consultar uma tabela que mostra a força relativa das raças conhecidas em vários aspectos (em Races/Status). Esta informação é fundamental. Vá sempre ali dar uma olhada.

O jogo prossegue até o momento em que metade dos planetas da galáxia for colonizada. Neste instante é realizado um conselho para decidir quem é o líder máximo da galáxia. Os líderes dos impérios com maior população são os candidatos. Se você tiver uma aliança com um deles, ele votará a seu favor. O oponente que obtiver 2/3 dos votos será escolhido e o jogo acabará. Se ninguém chegar aos 2/3, o jogo prossegue. Novas eleições são realizadas. Depois de algumas delas, se não houver um vencedor, o único modo de vencer o jogo será exterminando completamente os oponentes. E, no caso de um dos adversários ser eleito, as alternativas são concordar ou não com a eleição. Se concordar, é fim de jogo. Você perdeu. Se discordar, então o jogo prossegue e vencerá quem exterminar os outros.

Sylvio Deutsch

O simpático robô que relata as posições do jogador e dos inimigos, entre outras informações

Special Hints

Na primeira vez que jogar, escolha o nível simples, com três oponentes, na galáxia média. Com a galáxia pequena o jogo fica mais difícil.

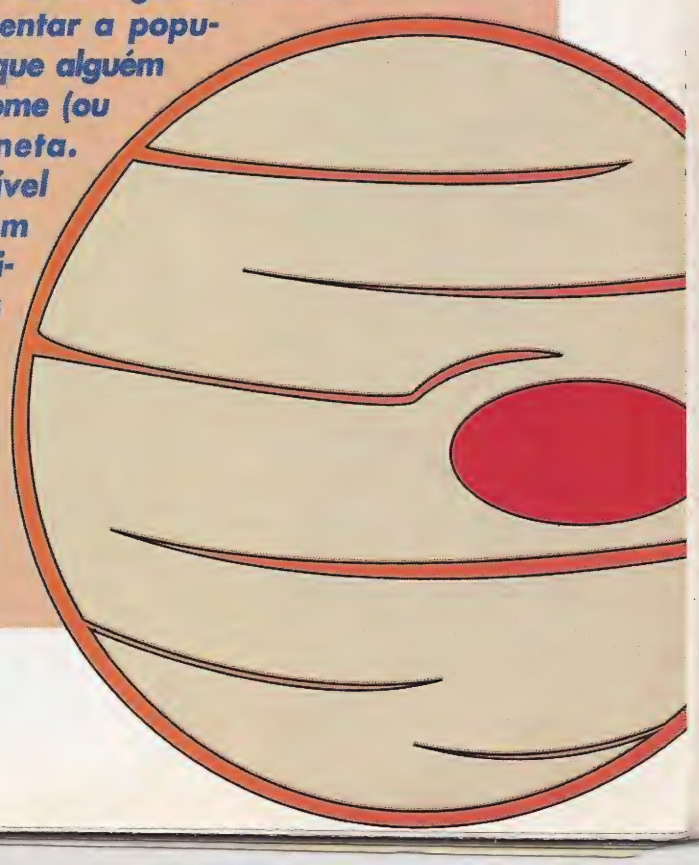
A Orion do título é uma estrela com um planeta onde no passado floresceu uma poderosa civilização, já extinta. Quem a dominar terá maiores chances de ser escolhido como líder da galáxia. E este planeta tem artefatos que permitem um desenvolvimento tecnológico bem mais rápido. Só há um problema: a estrela é protegida por um Guardião, uma nave muito poderosa. Apenas quando chegar a um nível tecnológico relativamente alto um dos oponentes conseguirá vencer o Guardião.

O investimento em planetologia e ecologia traz frutos: o aumento da população que cada planeta pode suportar e a transformação de planetas com climas hostis em planetas mais produtivos.

Investir em construção permite a criação de fábricas melhores, portanto acelerando toda a produção.

Para mover suas naves, clique no ícone de nave à direita do planeta. Selecione com as setas quais e quantas naves serão enviadas. Clique na estrela destino (se a trajetória for vermelha, e não verde, a viagem não pode ser realizada) e depois clique em Accept.

Para tomar um planeta inimigo, mande uma esquadra para destruir as naves inimigas, então bombardeie o planeta (com suas naves) para eliminar os escudos e defesas em terra, depois envie um transporte com soldados (sem ultrapassar o máximo de população do planeta, ou o excedente será eliminado no pouso) para lutar. Se eles vencerem a batalha, o planeta será seu. Envie logo outro transporte para aumentar a população e impedir que alguém se aproveite e tome (ou retome) o planeta. Também é possível enviar direto um transporte sem eliminar as naves inimigas. Mas, se tomar o planeta, seu pessoal começará a ser bombardeado na jogada seguinte...



FALCON 3.0

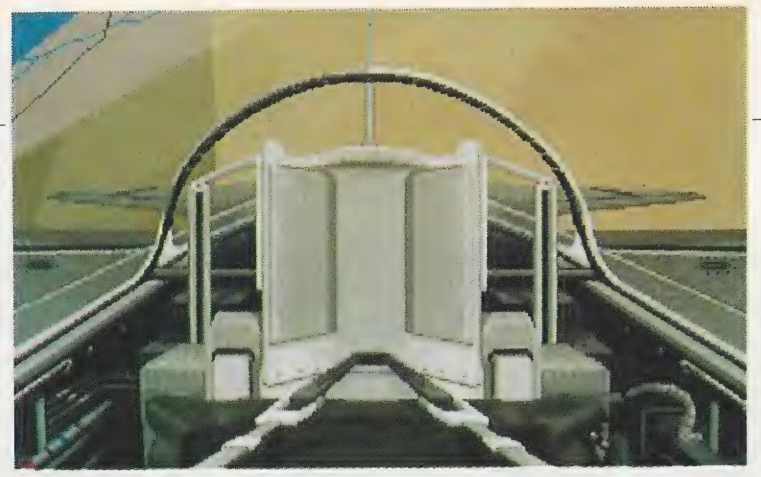
Como vencer os combates neste excelente simulador de avião

FOTOS: NORBERTO MARQUES

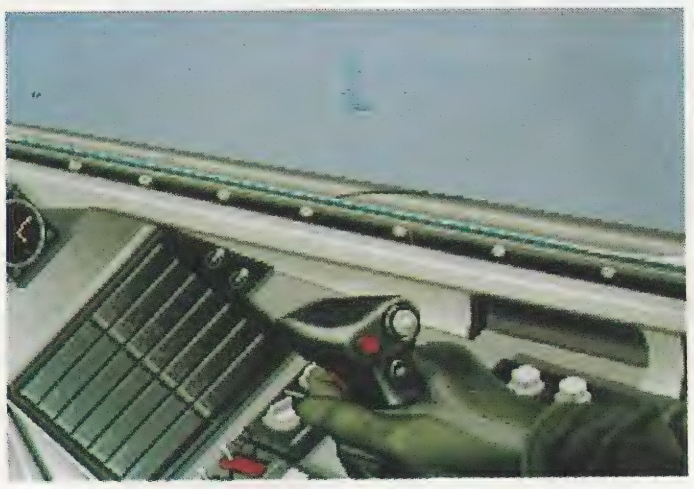
O F-16 de um wingman (aviador amigo) voando em formação (tecla 7 alterna a visão entre as naves amigas)

Para os aficcionados por aviação e simuladores de combate aéreo, os "pilotos de poltrona", Falcon 3.0 é excelente. Apesar de já ser um tanto antigo, o nível de detalhamento e a veracidade das missões ainda o mantém como um dos mais atuais simuladores, que agrada aos mais exigentes "pilotos".

Assim que se entra no Falcon 3.0, após a apresentação com imagens digitalizadas, há três opções possíveis de combate. Na primeira, Instant Action, o jogador é transportado diretamente para dentro da cabine de um F-16 armado e em pleno vôo. Para as duas outras opções -Red Flag e Commit- é preciso antes escolher a esquadrilha e o "teatro de guerra" desejado (Israel, Kuwait ou Panamá). Em Red Flag há um pequeno tutorial de treze lições para ajudar os mais inexperientes. Já em Commit, o jogador será levado (sempre num avião da USAF, United States Air Force) ao teatro de guerra escolhido e ao início de sua campanha.



Do cockpit, a visão traseira (tecla 0)



A vista para a direita (tecla 6) com o painel de danos

Antes de mais nada, consulte o banco de dados de aeronaves e veículos de solo (que, por sinal, é completo e bem detalhado para a época) para aprender a reconhecer o que é um alvo ou um aliado (disparar num aliado implica em Corte Marcial). Algumas aeronaves e veículos têm silhuetas muito parecidas, é preciso confirmar o reconhecimento de quem está na mira.

É bom estudar cuidadosamente as instruções do Quartel General antes de decolar. São informações vitais para se completar a missão: tráfego aéreo inimigo, presença

A tela de informação sobre os veículos que aparecem no jogo

FILE MANAGER

Fabricante: Spectrum Holobyte, 1990
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Tipo: simulador de avião
Configuração mínima: PC 386 16 MHz com adaptador gráfico VGA
Utiliza: 9 Mbytes
Gráficos: vetoriais, definição VGA 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster ou Roland
Controle: teclado, mouse ou joystick
Preço médio: US$ 95
Apresentação: 5 disquetes de 5.25 hd

A origem do F-16

Durante a guerra do Vietnã, em abril de 1972, o governo norte-americano abriu uma concorrência para suprir a falta de aviões para combate a curta distância e por causa das elevadas perdas para o inimigo que usavam os ágeis MiGs (Mikoyan Gurevich) soviéticos.

A General Dinamics apresentou seu projeto do F-16. Dentre suas inovações, destacam-se o assento inclinado em 30º e o stick (manche) deslocado à direita sobre uma plataforma que serve de apoio para o braço do piloto facilitando as manobras.

O F-16 também foi o primeiro avião a incorporar o que o fabricante denominou de "estabilidade estática relaxada", que reduz o arrasto, diminuindo a carga sobre o estabilizador e possibilitando melhor resposta às manobras. É por isso que em vôo subsônico o F-16 inclina-se levemente para cima.

Com tudo isso a seu favor não é de surpreender que em janeiro de 1975 anunciou-se o F-16 como vencedor da concorrência e foi feita uma encomenda inicial de 650 unidades. Hoje o F-16 equipa várias forças aéreas, dentre as quais a dos Estados Unidos, Bélgica, Dinamarca, Holanda, Noruega, Israel, Egito, Coréia do Sul e Paquistão.

Um Mig-29 atingido

★Em combate, quando um inimigo estiver colado em sua traseira, nunca tente um looping, porque ao final invariavelmente chega-se ao mesmo lugar. É melhor cortar o propulsor e acionar o freio aerodinâmico ou fazer uma curva em "S". Assim que ele o ultrapassar, abra fogo com o canhão. Os mísseis não são eficientes à distâncias muito curtas.

★Evite voar à velocidade máxima, ou poderá não sobrar combustível para a volta.

★Em certas ocasiões, voar quase "rente"ao solo permite que seu avião não seja detectado pelo radar inimigo.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Vendo um wingman, enquanto outro emite um aviso

de baterias anti-aéreas, alcance de radar e mísseis inimigos. A escolha do armamento também é muito importante: as aeronaves já vêm carregadas com o mínimo necessário para a missão, ficando ao gosto do piloto trocar ou adicionar armas. Lembre-se que quanto mais armas forem carregadas, maior será o consumo de combustível e maior a inércia do aparelho, ou seja, ele demorará mais a responder os comandos.

Em combate, convém ter dois detalhes em mente: o número limitado de armas, aviões e pilotos disponíveis e as datas de entrega de suprimentos e substituição de pilotos.

Ao final de cada missão é feito um balanço do que foi conseguido e alterações ocorrem no "teatro". Dependendo do grau de sucesso pode implicar num avanço das tropas aliadas, ou em seu recuo, culminando na derrota dos aliados algum tempo depois.

Embora seja um jogo relativamente antigo, de 1990, o Falcon 3.0 conta com ótimos gráficos vetoriais, comparáveis aos do game X-Wing, sons e animações de alta qualidade. Qualquer característica do jogo pode ser alterada de acordo com as necessidades de cada jogador sendo relativamente fácil jogá-lo com o teclado. Ainda deve levar algum tempo para surgir um simulador que ofereça uma qualidade de jogo superior. Mas, a produtora Spectrum Holobyte já anuncia a versão soviética do F-16, o MiG-29.

Roger Techima

ARMAS DO FALCON

Mísseis Ar-Ar

SIDEWINDER AIM-9M e AIM-9P: (com detector de alvo): mísseis de curto alcance e baixa precisão

AIM-120 AMRAM: míssel de médio alcance e razoável precisão

Mísseis Ar-Terra

AGM-45A SHRIKE (Anti-radar): bom contra lançadores móveis de mísseis

AGM-88A HARM (Anti-radar): bom contra bases de mísseis

AGM-65B e AGM-65D MAVERICK: tipo dispare e esqueça. A versão D tem infravermelho, melhor para alvos móveis.

Bombas

Mk: de uso geral, para qualquer alvo em solo.

GBU-15 (guiada a laser): boa para bombardeios de precisão

CBU-84 Cluster Bomb (com 202 mini-bombas): para áreas abertas

DURANDAL ANTI-PISTA-DE-POUSO (bomba de cratera): boa para aeroportos ou estradas

Seleção de armas (acima) e wingman avisando que derrubou inimigo

Comandos no teclado

(+) - Acelera
(-) - Desacelera
0 - Visão por trás
1 - Visão via satélite
2 - Visão do solo
3 - Visão pela cabine
4 - Visão para a esquerda (e do console esquerdo)
5 - Visão para trás
6 - Visão para a direita (e do console direito)
7 - Alterna visão das várias aeronaves aliadas presentes
8 - Visão sem cockpit, do alvo mais próximo e informações adicionais
F1 - Aproxima zoom
F2 - Distancia zoom
F3 - Gira visão externa no sentido anti-horário
F4 - Gira visão externa no sentido horário
F5 - Seleciona alvo
F6 - Seleciona alvo
F7 - Chaveia entre radar aéreo e de solo
F8 - Chaveia alcance de radar (1º, 2º, 4º ou 8º SAD)

A - Piloto automático
B - Freio aerodinâmico
C - Chaveia entre radar e mapa
E - Ativa ECM
F - Flaps
G - Trem de pouso
H - Troca a cor do mostrador do HUD
P - Pausa
Q - Chaveia visão entre alvo, inimigo ou míssel
S - Liga/desliga som
U - Visão para cima
W - Freio de solo
Home - Visão para trás
End - Visão pela cabine
PgUp - Visão do console direito
PgDn - Visão do console esquerdo
Space - Dispara a arma selecionada
Enter - Seleciona arma ar-ar
Backspace - Seleciona armas ar-solo
TAB - Modo de tempo acelerado

Shift E - Libera wingman para combate
Shift N - Avança na seleção de waypoint (para onde se quer ir)
Shift V - Retrocede na seleção de waypoint

Maniac "Mansion

As melhores dicas deste clássico adventure que continua um bom desafio

O bom e velho Maniac Mansion continua reinando nas telas dos PCs. Foi o segundo game de adventure que a produtora americana LucasArts lançou no final de década de 80, e mesmo com imagens e resolução sem nada de maravilhosas, "arrebatou" seguidores devido a qualidade dos problemas que propõe. Além da versão normal de Maniac Mansion, ele também é encontrado dentro de outro game, o Maniac Mansion II - The Day Of The Tentacle. Ambos são rigorosamente iguais. Computer Games recebeu muitas cartas com dúvidas sobre o Maniac Mansion e por isso convidou V. Schultz, analista da BraSoft, para dar as dicas desse game.

A história começa com um meteoro caindo nos fundos da casa de um professor meio maluco (Dr. Fred) que rapta Sand, a namorada de Dave (o herói da história). A missão do game: resgatar Sand das mãos do endoidado professor.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

A chave, óbvio, está sob o capacho

Como pegar a chave para entrar na casa? Onde está a chave?

Ah, o velho truque da chave escondida embaixo do capacho. É só puxá-lo, pegar a chave e usá-la na porta. Não vá direto a cozinha, ou será preso pela enfermeira.

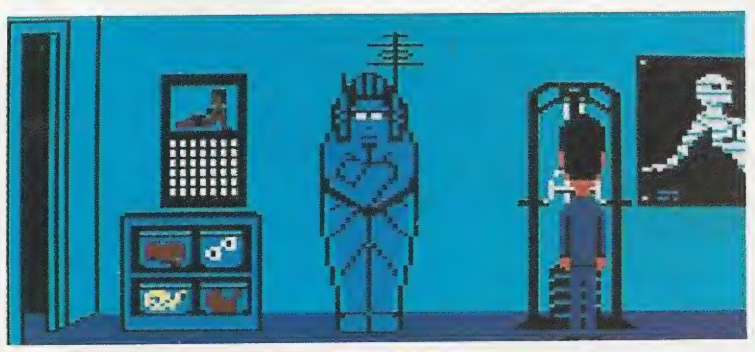
A chave no lustre abrirá a prisão

Como tirar a chave de cima do lustre?

Pegue o suco de frutas que está na despensa depois da cozinha. Suba e pegue a cesta de frutas de cera que está na sala ao lado da sala do piano. Suba mais um andar e vai encontrar o famoso tentáculo verde. Dê a ele as frutas e depois o suco, nesta ordem. Passe pelo tentáculo, entre no seu quarto e pegue o disco. Desça até o térreo, vá até a biblioteca, empurre a última madeira da direita. Pegue a fita e volte à sala do piano, use a fita no toca-fitas e o disco na vitrola. Ligue os dois por alguns segundos e desligue. Vá até a sala onde a chave está pendurada no lustre e use a fita no toca-fitas, ligue-o e pronto. A chave está em suas mãos.

Como abrir a grade ao lado da porta de entrada?

Vá até a sala de musculação, faça exercícios, volte até a grade e empurre. O mesmo método serve para abrir a porta da garagem.



Exercícios para abrir grade

O que fazer com a planta carnívora?

Pegue água da piscina (pode ser com a esponja ou o pote) e use-a na planta carnívora duas vezes, depois dê a Pepsi para a planta e suba direto para o buraco.

Como ficar amigo de Ed, o filho do dr. Fred?

A planta que bebe refrigerante

Entre com um rapaz no quarto do Ed. Ele será preso. Entre novamente com outro personagem, pegue o hamster, abra o porquinho-cofrinho, pegue a moeda e saia correndo de lá.

Espere o carteiro tocar a campainha e vá correndo pegar o pacote com ele. Entre novamente, vá ao quarto de Ed e dê a ele o pacote e o hamster. Depois disso vá até lá fora outra vez e encontrará um filme. Pegue-o, vá à despensa e

FILE MANAGER

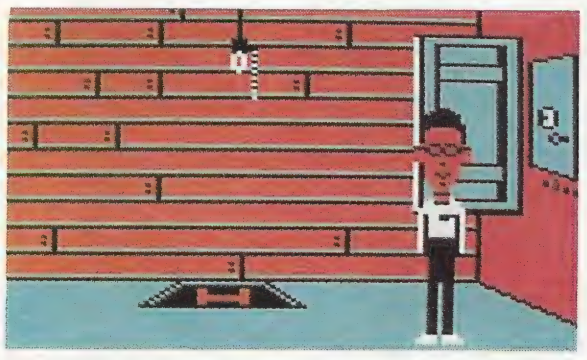
Fabricante: LucasArts, 1989
Distribuidor no Brasil: BraSoft (incluido no game Day of The Tentacle)
Tipo: adventure
Utiliza: 1 Mb do disco rígido
Configuração mínima: PC XT 640k RAM
Gráficos: CGA, 4 cores
Som: alto falante interno
Controle: teclado, mouse (digitando-se Ctrl-M para ativa-lo)

Ed (à esq.), um aliado a ser conquistado

tente pegar o revelador que está no alto da estante. Ele vai se espatifar na grade. Vá até a grade que você abriu ao lado da casa e entre. Vai encontrar todo o revelador no chão. Use a esponja com ele. Dê a esponja e o filme para o Michel e vá até a sala escura revelar o filme. Dê as fotos para o Ed.

Como abrir o cofre no quarto da Edna?

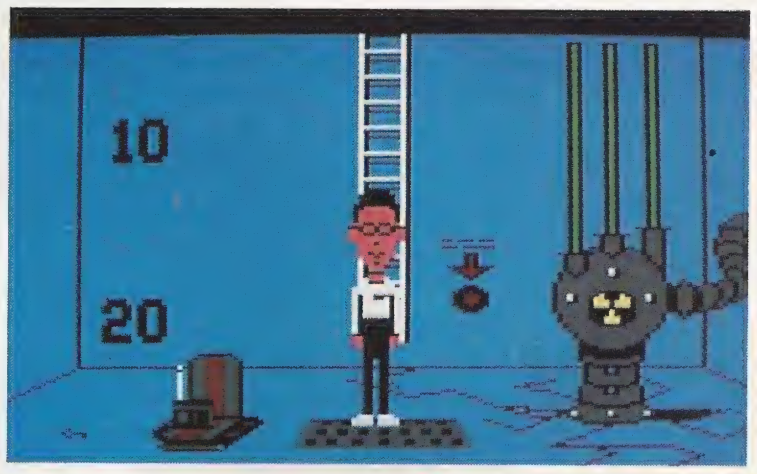
Entrando no quarto de Edna, um dos rapazes que você controla será preso. Entre no quarto de Edna rapidamente com outro rapaz, suba, ligue a luz, mova o quadro e fique lá esperando. Com o garotão que está com as moedas passe pelo quarto da Edna. Apenas abra a porta. Vá até a planta carnívora e suba por ela. Você vai encontrar um telescópio. Salve o jogo antes de fazer qualquer outra coisa. Agora, mais calmo, use uma moeda no telescópio e vire-o para a direta. Use outra moeda e vire novamente para a direita. Olhe pelo telescópio: você acaba de achar a combinação do cofre. O que? Não achou? Chame novamente o jogo salvo e faça tudo de novo, só que virando o telescópio para a esquerda. Pronto. O que? Não achou? Certifique-se que a porta do quarto da Edna está aberta e a luz do quarto acesa. Faça tudo de novo. Agora você achou. Use a combinação no cofre com o rapaz que está esperando ao lado dele, pegue o envelope e abra-o. Você acaba de encontrar uma ficha de fliperama.



No cofre, a ficha de fliperama

Onde está a chave para abrir a porta localizada depois da prisão?

Vá com um dos rapazes até a beira da piscina e com outro para baixo da casa, pela grade ao lado da porta principal. Lá em baixo você achará o registro de água da piscina. Feche-o e mude rápido para quem está ao lado da piscina e desça dentro dela (a piscina estará seca). Você vai encontrar um rádio e uma chave. Pegue-os e saia da piscina. Mude novamente para o personagem que está no registro e abra-o, enchendo a piscina outra vez. Não demore muito nesta operação, senão a casa explode.

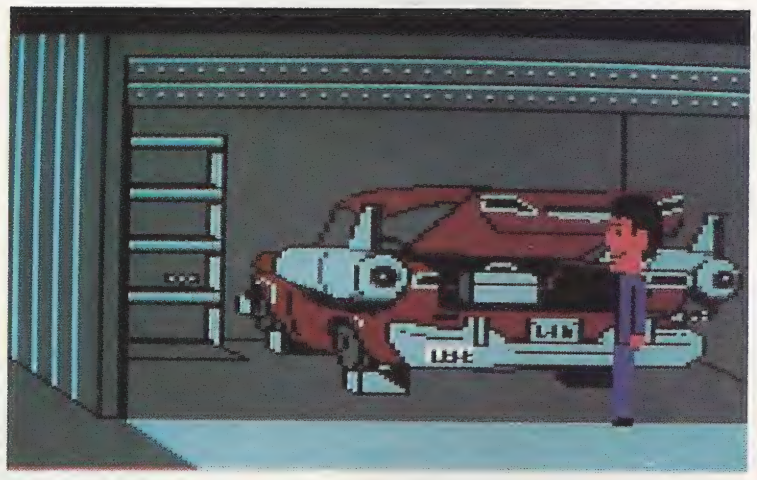


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Qual é a combinação da porta eletrônica depois da porta da prisão?

Bom, esta é mais complicada. Pegue as ferramentas dentro do porta-malas do carro, a lanterna na cozinha, o removedor na despensa e dê tudo isso para o Bernard, junto com o rádio apanhado na piscina. Vá com ele até a planta carnívora e use o removedor na mancha da parede em frente. Aparecendo uma porta, passe por ela, suba e acenda a luz. Agora coloque as pilhas do rádio na lanterna. Mude para Michael, vá com ele até a caixa de fusíveis e desligue-a. Agora seja ultra-rápido. Volte para Bernard, ligue a lanterna e use as ferramentas no fios cortados. Volte novamente para Michael que, bem mais que ultra-rápido, liga novamente a luz. Espere o Dr. Fred jogar fliperama (sem que ele o veja). Quando ele for embora use a ficha na máquina que ele jogou e anote o recorde. Aí está a combinação.

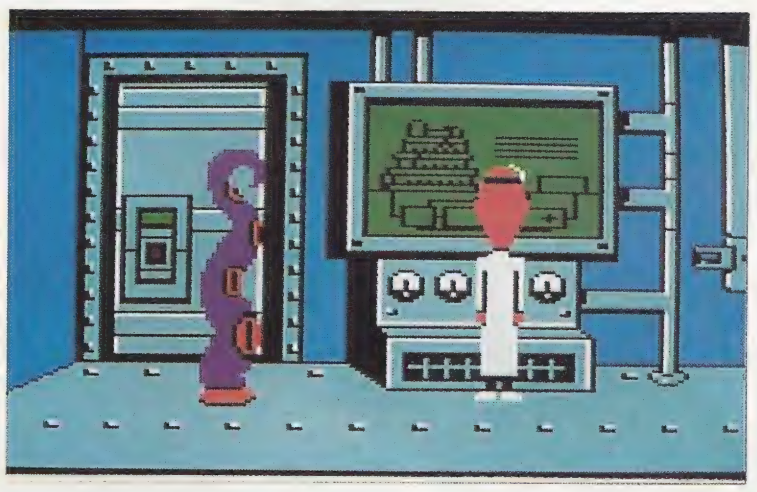
O rádio e a chave estão na piscina vazia



O porta-malas é aberto com a chave amarela

Falta muito para acabar o jogo?

Quase nada. Para David continuar esta missão, verifique se você está com o cartão eletrônico (encontrado no quarto do Ed) e a chave amarela. Passe pela porta eletrônica. Vai encontrar com o tentáculo roxo, mas se seguiu certinho a parte de como ser amigo do Ed, você passa batido pelo tentáculo. Depois de passar por ele você vai encontrar uma roupa anti-radiação. Use-a. Use também o cartão magnético no slot, pegue o meteoro e siga em frente, ponha-o no porta mala e ligue o carro. Satisfeito? É bom mesmo.



O Dr. Fred e o tentáculo roxo: quase no fim do jogo

V.Schultz,
direto do manicômio do Juqueri.

Horror e belos gráficos em

the 7th Guest

Considerado um dos melhores games em CD-ROM, O Sétimo Convidado permite "jogar" um filme

Cenas em 3D: efeitos criados pelas luzes e sombras

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Efeitos surpreendentes: a sopa sai da panela e conversa com uma convidada

The 7th Guest (o sétimo convidado) foi o jogo mais esperado de 1993 e um dos mais aguardados de todos os tempos. E não é a toa que esta maravilha em CD-ROM seja considerado um dos jogos mais bem produzidos para o padrão PC. É um jogo estonteante, que arranca suspiros de quem o vê. Os seus gráficos, muito bem feitos, aliados a música que ajuda o clima de suspense e o despertar da sensação de que o jogador está realmente participando de um drama interativo, interferindo em um filme de verdade, fez deste jogo o mais vendido CD-ROM até hoje.

A produção deste clássico começou em 1991, demorando dois anos para ser concluída. Após o seu lançamento em junho de 92, T7G arrebatou prêmios e mais prêmios de revistas especializadas em PC. Não houve qualquer revista americana que achasse algum defeito neste jogo. O pior que disseram foi que ele é muito difícil...

O trabalho de um roteirista profissional e de uma equipe digna de filme de Hollywood, venceu o desafio de colocar suspense num jogo de PC. A complexidade do enredo exige atenção aos diálogos e conhecer a história para não se perder.

O "herói" Stauf era um mendigo, um ladrão de velhos, covarde e muito esperto. Uma noite, dormindo em um banco de praça, Stauf teve um sonho estranho: Viu uma velha boneca flutuando em sua frente.Um presente do demônio. Ele consertou os pequenos defeitos da boneca e, depois de pronta, fez uma proposta ao dono de um bar: troca-la por comida e abrigo. O negócio foi fechado e Stauf começou a fazer algo que lhe dava muito prazer: construir quebra-cabeças e brinquedos fantásticos, que todas as crianças gostariam de ter. O ex-mendigo ficou famoso e ergueu lojas e mais lojas de brinquedos. O sucesso foi rápido, mas não perfeito. As crianças da cidade de Harley (lugar onde Stauf vivia) começaram a passar mal após comprar um brinquedo das suas lojas. Algumas chegaram a morrer, mas ninguém ligava os fatos. Stauf ficou muito rico e realizou o maior dos seus sonhos: construir uma mansão. Mas não era uma casa comum. Tratava-se de algo grandioso e muito assustador, com vários quebra-cabeças à serem resolvidos pelos que se atrevessem a entrar ali. A morte era a única saída.

Sete personalidades da cidade de Harley foram convidadas por Stauf para participar de um jantar e passar a noite em sua casa. Ninguém sabe o que o maligno homem propôs para que eles aceitassem o convite macabro. Todos compareceram e... bem, não voltaram a ver a luz do dia. O único sobrevivente foi um homem, um dos convidados. O sétimo convidado.

O jogo começa com uma volta no tempo para entrar na casa e, na pele deste convidado, resolver os "puzzles" - e conseguir sair dali. ***Computer Games*** *mostra detalhes do início, dando algumas dicas e as regras de alguns dos "puzzles" (quebra-cabeça), mas sem muitos detalhes para o jogo não perder a graça.*

FILE MANAGER

Fabricante: Trilobyte,93
Tipo: Adventure, multimídia
Utiliza: DOS 5.0
Configuração mínima: 38 DX, MPC 1
Gráficos: SVGA 256 cores, VESA
Som: Sound Blaster
Controle: Mouse (obrigatório)
Preço médio: US$ 90
Apresentação: 2 CDs

O bolo

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Bolo: bonito e fácil

O caminho correto pela casa é indicado por um ícone, uma mão (só o esqueleto) que informa com acenos as direções a seguir. O primeiro puzzle está na sala de jantar, embaixo da escada, à esquerda. Entre e verá uma introdução à cena. Atenção aos fatos, caras e caretas dos convidados, sempre atento à suas personalidades. O puzzle é o próprio bolo sobre a mesa da sala, com caveiras e catacumbas que surgem com a sua aproximação. Deve-se resolver este puzzle separando o bolo em partes iguais que contenham duas caveiras, duas catacumbas e um pedaço livre em cada parte. Se conseguir fazer isso até acabar o bolo poderá sair da sala.

Xadrez: oito damas na posição certa

Damas do xadrez

Suba as escadas para encontrar o corredor principal de quartos. Neste corredor há muitos quartos com vídeos e puzzles a serem resolvidos. Mas é preciso resolvê-los em uma certa ordem para que todos os outros se abram. O primeiro quarto, no fim do corredor, à sua direita é a sala de jogos, o lugar preferido de Stauf. Há uma mesa de xadrez na sua esquerda com um puzzle. O tabuleiro está sem as peças. Clique em qualquer lugar da mesa para fazer levantar uma dama. Há um total de oito damas que devem ser colocadas de forma a uma não cruzar o caminho das outras, nem na diagonal, nem na vertical. Este puzzle é realmente um pouco chato.

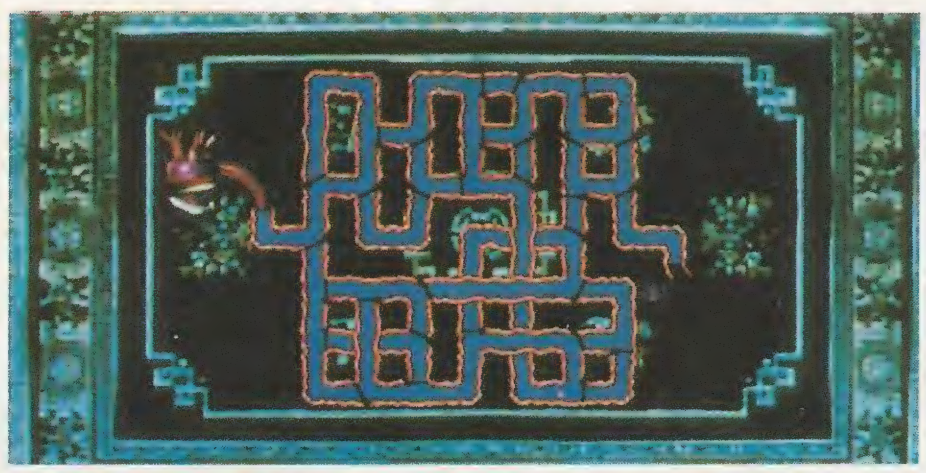
Aranha: cada uma na "casa" certa

Aranhas

Volte então para o hall e depois à entrada principal, onde está o segundo puzzle. Este é fácil: clicar nas aranhas dispostas nas pontas de uma estrela para que elas se movimentem abrindo um espaço livre. Este espaço deve ser ocupado por outra aranha que venha do outro extremo da estrela, continuando assim até que todos os bichos se acomodem.

O tapete

De volta ao corredor, entre no quarto à sua direita. Nele há uma mulher que se lamenta por estar tão velha. Não dê bola e tente resolver o puzzle que está no tapete. É preciso fazer um caminho pelas veias usando o sangue do coração e tomando cuidado para evitar as barrinhas que impedem a passagem do líquido.



Tapete: o sangue deve passar pelas veias

Livro de Dicas

Há um livro na biblioteca onde pode-se consultar dicas sobre os puzzles e o modo de resolvê-los. A biblioteca está no primeiro andar, à direita, perto da escada e da porta de entrada. Pode-se consultar o livro apenas duas vezes sobre cada quebra-cabeça. Na terceira vez o jogo vai resolver sozinho o puzzle, mas há um preço ruim a pagar: perde-se o direito de andar livremente pela casa para tornar a resolver os puzzles após terminar o jogo.

Latas e palavras

Desça a escada e siga para a outra porta perto da sala de jantar. Na cozinha está um dos puzzles mais complexos do jogo. É uma espécie de prateleira com latas contendo letras variadas e séries de "Y". Forme palavras com as latas e construa uma frase, composta por palavras muito antigas do inglês. Mas deve ser escrita com sinônimos do inglês atual. Esta é a frase em inglês arcaico: *Bashful nomad meekly nimbly meet next to my grave* (cigano acanhado humilde e espertamente encontrado junto da minha tumba).Agora é só procurar os sinônimos em um dicionário.

Latas: exercitando inglês arcaico

E depois...

Agora vem a parte mais difícil do jogo: resolver os outros vinte e dois puzzles da casa!!!

Alone In The Dark

O que faço após matar a árvore que cospe fogo? E para matar a assombração que está sentada em frente à uma lareira? Também não sei abrir a porta à esquerda da lareira na sala em que havia três casais de assombração, depois de matá-los?

Gabriel H. Dalla Lana - Guarulhos, SP

Depois de matar a árvore? "Se mande!" Acabou de matar o espírito do mal que assombra a casa! Volte lá para cima e saia pela porta da frente. E fim de jogo! Não dá para matar a assombração em frente da lareia. Ignore-a. Por sinal, o Alone in The Dark é um jogo que pode ser terminado sem matar NENHUM dos inimigos. É só pensar e tentar um pouco para conseguir isso. Os casais dançarinos? Então você entrou pela porta das aranhas? Por que o caminho mais fácil é exatamente pela porta da esquerda... Basta entrar pela porta à esquerda da porta de entrada. Ali haverá um pirata de perna de pau. Lute com ele usando a espada (continue lutando, mesmo que a espada se parta). Quando ele morrer, consegue-se um livro e a chave da porta. Daí será fácil entrar na sala dos dançarinos sem ter de driblar as aranhas!

Eu e meus amigos estamos quase no final do jogo, já passamos pela caverna inteirinha, já pegamos todas as chaves, já abrimos todas as portas do casarão, por isso quero saber como fazer para matar o monstro da biblioteca e depois o que é que tem de se fazer para chegar ao final do jogo?

Alessandro de Cristo Moleta - Imbituva, PR

Para matar o monstro da biblioteca é preciso entrar nela e ir até a estante mais a esquerda (se entrar pela porta da escada). Mais ou menos na metade da biblioteca dá para notar um contorno. É uma passagem secreta. Use o livro falso à direita desta porta que ela se abrirá. Entrando por esta passagem, vai encontrar quatro facas (entre outras coisas). Uma delas matará o monstro da biblioteca. Tem certeza que vocês passaram pela caverna inteira? E que pegaram todas as chaves? Se isto for mesmo verdade, com a dica da biblioteca vocês conseguirão terminar o jogo. Bom, para saber todos os detalhes de como chegar ao final do jogo, aguarde a publicação do Alone in The Dark na seção **Help & Hints**, certo?

No túnel há uma minhoca e quero saber como matá-la. E para que serve um objeto chamado poker e as duas facas dagger.

Israel Gutierrez - Curitiba, PR

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Passar pela "minhoca" é uma das partes mais difíceis do jogo. O jeito certo é descer pela caverna pela passagem secreta (e não pelo porão!) na sala depois da biblioteca. Siga pelo túnel até encontrar uma pedra fechando a passagem. O único caminho é para a direita, onde está o monstro "galinha". Repare que enquanto luta, a "minhoca" vai passar lá atrás. Se voltar, vai ver o rabo da minhoca na passagem da pedra. Siga adiante do ponto onde matou a galinha e chegará a um outro túnel. Avance apenas um passo e volte depressa, ou a "minhoca" o pegará. Com isso ela virá mais para a frente, e poderá entrar pela passagem da pedra lá atrás que antes ela bloqueava. É por este lugar o caminho para seguir no jogo. Esqueça a "minhoca", depois ela não vai mais aparecer . *Poker* quer dizer espeto. Ele pode ser usado como arma... *Dagger* quer dizer adaga. Também são duas armas que podem ser utilizadas à vontade.

Esta é uma nova seção de COMPUTER GAMES. Aqui, os leitores podem resolver as dúvidas de seus jogos favoritos. Está aberta também a todos aqueles que tiverem uma super dica e queiram vê-la publicada. Para participar basta escrever a Sisal Editora, revista COMPUTER GAMES, rua São Samuel, 177, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP 04120-030.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Computer Games pode me informar como a Sophia faz para ajudar o malabarista e conseguir a sua faca? O que tenho de falar para ela?

Marcelo Meirelles - Rio de Janeiro, RJ

Não precisa falar nada para ela. Basta usar o "jeitinho". Faça o Indy dar um empurrãozinho sutíl quando o malabarista pedir um voluntário para o lançamento das facas! Você empurra a pobre Sophia, que fica lá na alvo e assim consegue a faca...

Peço que mandem-me o modo de passar da ilha de Creta.

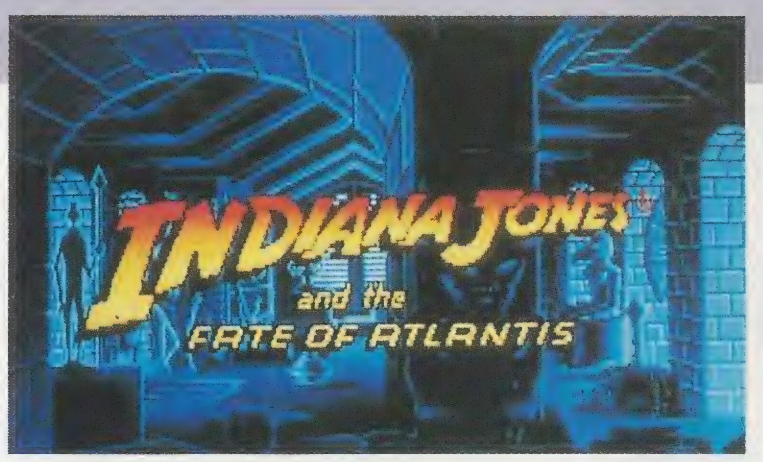
Filipe Toledo, Campinas, SP

Para sair da ilha precisa antes de mais nada conseguir a segunda pedra, a da lua. Use o teodolito colocado nas duas estátuas com pedaços de touros e olhe por ele para o símbolo grande dos chifres. Alinhe a beirada dos chifres bem no meio da imagem. Com isso vai revelar a pedra da lua. Use então suas duas pedras para abrir a passagem da caverna, lá na primeira tela da ilha. Passe pela caverna e sairá da ilha.

Cheguei na universidade para procurar o Plato's Dialogue. Um amigo disse que devia usar a maionese no totem, puxá-lo duas vezes, subir por ele, pegar a chave lá em cima, descer de novo, afastar o caixote, usar a chave na caixa e pegar o tal livro dentro dela. Fiz tudo isso, mas a caixa estava vazia. O que aconteceu? Meu jogo está com defeito?

Luiz Eduardo Nascimento - São Paulo, SP

Não, não há nada de errado com seu jogo. É que o Diálogo de Platão pode ser encontrado em um de dois lugares. Não estando na caixa, vá procurá-lo no porão, naquela sala que aparece na apresentação onde estão as estátuas dos gatos.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Rex Nebular

Como faço para achar a Battery que o mendigo está pedindo? Tenho uma Sound Blaster 16 e queria saber a melhor configuração, pois li na edição número 2 de ***Computer Games*** *que o jogo tem um ótimo som, mas só consigo ouvir as músicas.*

Gabriel H. Dalla Lana - Guarulhos, SP

Dê duas pilhas (*battery*) para o mendigo. Uma delas está na caneta ótica da loja de *software*. É só desmontá-la. Mas ela está descarregada. A outra pilha está na loja de vídeo, ali pertinho do mendigo. Desmonte o telefone e pegue a pilha dele. Coloque no fone sua pilha descarregada, recoloque o fone no gancho e saia da loja. Volte para dentro dela e pegue a pilha. Ela estará carregada.

Sua placa de som deve estar com o IRQ setado errado, por isso ela só toca as músicas e não reproduz os sons digitalizados. O que realmente é uma pena! Entre no *setup* do jogo e mude o IRQ da placa. O mais comum é o 7, porém também é possível que a placa esteja no 5. Experimente com os dois. Se não funcionar, consulte o manual da placa e acerte os *jumpers* nela para usar o IRQ 7. Pode acontecer da sua placa da impressora usar o IRQ 5, então vai haver interferência e a placa de som não funcionará direito.

Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle

Já consegui escapar da cela no futuro, converso com todo mundo, também vou lá fora, mas não consigo subir pela escada, o tentáculo fica me fazendo voltar para a cela. Tem algum jeito de passar por ele?

Ana Paula F. Rabelo - Belo Horizonte, MG

Sim, tem jeito, sim. Pegue aquele cartaz com a anatomia dos tentáculos da parede e mande-o para o passado. Ali o Hoagie deve colocar o cartaz na pilha de desenhos da bandeira que a mulher está costurando. Depois disso, suba pela chaminé com a Laverne, retire a bandeira do mastro. A bandeira terá o formato de um tentáculo. Faça Laverne vestir a bandeira e pronto! Ela estará disfarçada de tentáculo e vai poder subir pela escada sem problemas!

Eu já fiz de tudo para vencer o concurso de beleza do futuro, coloquei a dentadura, o aparelho de risada, e o macarrão como cabelo da múmia. Mas não consigo vencer o concurso de cabelo. Por quê?

Rosana Sarmiento - São Paulo, SP

Faltou um pequeno detalhe: use o garfo para dar uma ajeitadinha no cabelo da múmia e pronto!

JOYSTICKS

Nova emoção nos jogos

Eles tem melhor resposta que o teclado ou o mouse e são perfeitos para alguns jogos. Conheça-os

A resposta na tela do monitor é rápida e precisa. As mãos tem mais firmeza e o jogo ganha uma nova emoção. Os joystick para PC melhoram muito a diversão dos maníacos por games e estão disponíveis em vários modelos no mercado brasileiro além de poderem ser importados por meio do correio ou por uma importadora.

Porém, é bom prestar atenção em alguns detalhes antes de comprar, já que estas peças custam entre US$ 15 e 170.

O primeiro ponto a levar em conta é o modelo. Dependendo do tipo de jogo ao qual se destina, existem modelos mais apropriados para simuladores de aviões, de carros, ou até aqueles que lembram os controles dos vídeogames.

A principal diferença entre os joysticks para vídeogames e os modelos para PC é que, enquanto os de videogame são digitais, os de PC são analógicos. Isto quer dizer que, num joystick de vídeogame, o controle pode estar ou no zero ou apertado para uma direção. No joystick do PC há variação do quanto é movido. Eles se parecem mais com uma direção, que pode ser virada mais ou menos, e não com teclas, como é o caso dos joysticks digitais. Mas também existem joysticks digitais para PC.

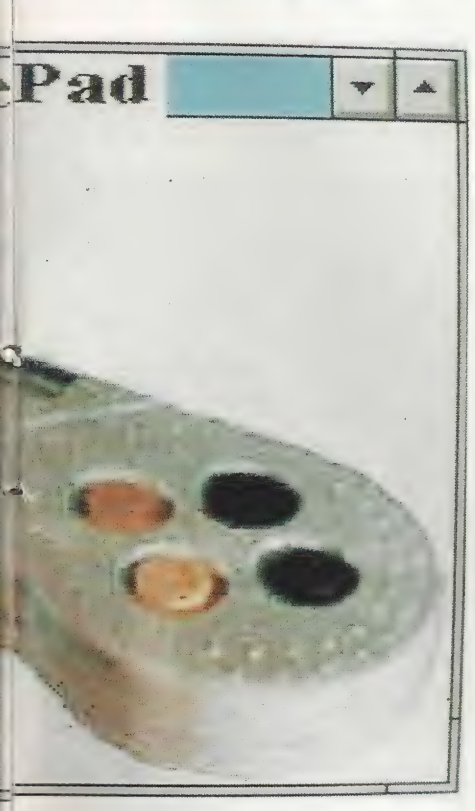
É importante conhecer o modelo do joystick antes de comprar. Senti-lo na mão, ver se seu comando é mesmo como se espera.

Depois, o ponto seguinte mais importante é a qualidade. Existem no Brasil inúmeros joysticks dos chamados "Taiwan", produtos baratos vindos do leste asiático. Porém, geralmente estes equipamentos são frágeis. Se a intenção for comprar um joystick "comum", com um destes vai-se gastar cerca de US$ 30. Mas ele pode se "decompor" em um mês. Um FlightStick, norte-americano, custa cerca de US$ 120 (no Brasil), porém tem o mecanismo interno construído em metal, durando aproximadamente dois anos. Neste caso, o mais barato quase sempre sai mais caro...

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Gamepads

Gamepads são os joysticks do tipo vídeogame, também chamados joypads. A maioria permite alteração das funções dos botões para jogadores canhotos, e são ideais para games do tipo arcade, tais como o Prince of Persia. O *GamePad* da *Gravis*, com quatro botões e um pino que pode ser adaptado ao botão direcional (fazendo-o parecer um joystick mais tradicional), custa US$ 30 (nos EUA). O *Starfighter* da QuickShot não pode ter os botões alterados nem tem o pino, mas tem botão de *autofire* (ao ser apertado atira sem parar). Custa apenas US$ 15 (nos EUA). Há



O GamePad é parecido com os joystick de videogame, tendo um direcional e quatro botões

também o *TurboTouch 360* da *Triax*, com quatro botões, turbo e a característica de não precisar apertar o direcional. É só tocá-lo. Custa US$ 30 (nos EUA).

Pistol grip

São os joysticks que são empunhados como uma arma. São bons para usos genéricos, em games de simuladores de avião ou carros; de forma geral destinam-se aos jogadores que não são fanáticos por um só tipo de jogo. Mas podem não ser lá muito bons para jogos como os simuladores de esportes ou os do tipo arcade (nestes casos, os ideais são os desktop ou os joypads). O *FlightStick* da *CH* tem botão de gatilho e outro para o polegar. O mecanismo interno é construído em metal, custando US$ 120 (no Brasil). O *FlightStick Pro* é o mesmo stick, mas com quatro botões para o polegar (sendo um deles móvel, realizando quatro funções). Já existem alguns jogos que utilizam este recurso a mais do FS Pro. Custa US$ 170 (no Brasil) e US$100 (nos EUA). Os dois modelos servem também para canhotos. Para simuladores de avião, existe uma combinação de dois sticks, o ***ThrustMaster's Flight***

***FlightStick:* para vários jogos**

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O Virtual Pilot tem formato de volante e dá ótima sensação de estar pilotando

Control System da *FCS* e o ***Mark II Weapons Control System*** da *WCS*, que controlam, respectivamente, o vôo e as armas. São quatro botões no FCS (sendo um móvel para o polegar, que realiza quatro funções) e outros seis no WCS, além do controle giratório. E os botões ainda são totalmente programáveis, eliminando o uso do teclado. O FCS custa US$ 100 (nos EUA) e o WCS US$ 150 (nos EUA).

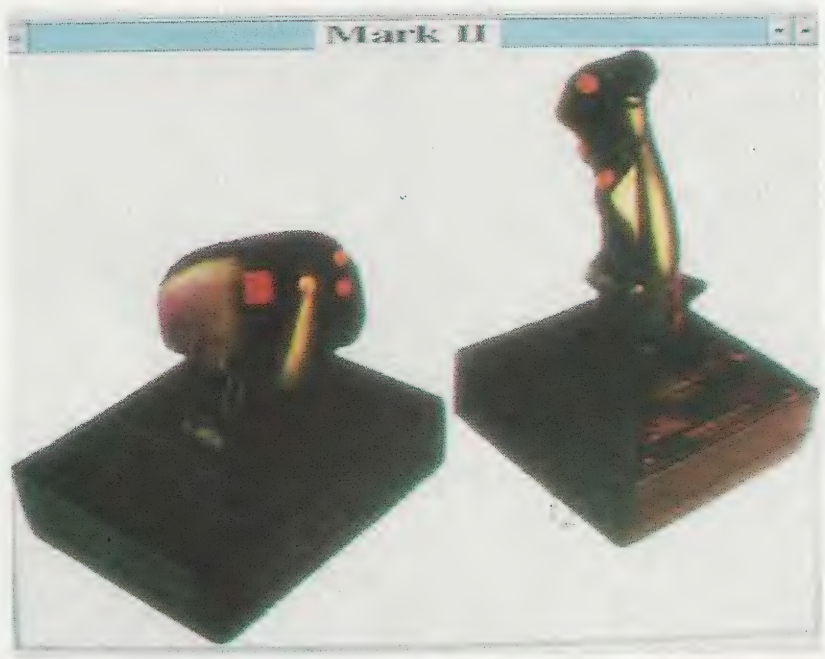
Manches

O G-Force (abaixo) é bom para comandar automóveis e o CyberMan (abaixo, a direita) mistura joystick e mouse e vibra se o jogador for "atingido"

Manches são os sticks com formato de volantes de direção. São mais caros, porém a sensação de estar mesmo pilotando é inigualável. São bons também em jogos de carros, mas pode ser incômodo acelerar e freiar empurrando e puxando o volante. O ***Virtual Pilot***, da *CH*, é dos mais resistentes. Tem controle de aceleração e botões para os polegares. Custa US$ 160 (no Brasil) e US$ 110 (nos EUA). O ***G-Force*** da *Suncom* também é bom, contando com botões para os polegares, e permite que o movimento de empurrar/puxar seja impedido, o que o melhora para jogos de carros. Porém, nos dois casos é preciso dirigir com marchas automáticas ou usando o movimento (incômodo) para freiar/acelerar para que as marchas fiquem nos botões. Custa US$ 130 (no Brasil) e US$ 90 (nos EUA).

Outros

Há um aparelho que não se enquadra em nenhuma das especificações acima, o ***CyberMan*** da *Logitec*. É uma mistura de joystick e mouse com movimento tridimensional. Mas não pára aí. Ele também realiza outros efeitos. Se o jogador for atingido por armas inimigas, ele vibra, transmitindo uma sensação completamente inusitada. Ainda são poucos os jogos que usam todas suas características. ***Forgotten Castles*** (*Twin Dolphins Games*) e ***Shadowcasters*** (*Origin Systems*) são dois deles. Custa US$ 130 (nos EUA).



Para aviões dois joysticks combinados: o Mark II (esq.)controla as armas e o FCS (dir.) o vôo

DIVULGAÇÃO

FOTOS PRODUZIDAS NA DAMPY INFORMÁTICA- FONES: (011) 853-9040- 881-3846

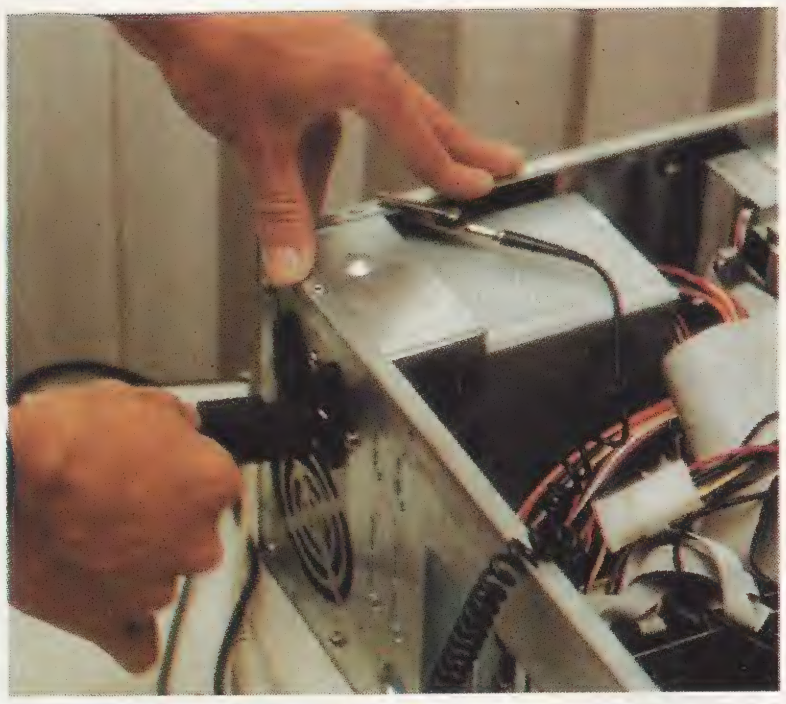
FOTOS: NORBERTO MARQUES

Dia de faxina

Se o computador está tendo falhas inexplicáveis pode ser apenas porque está precisando de uma boa limpeza. Confira aqui como ela pode ser realizada. Mas atenção:os serviços mais complicados só devem ser feitos por quem já tem alguma experiência

A sensação é de horror. O disco no lugar certo, a luz do drive acesa, o ruído característico de leitura e a mensagem que surge na tela: "erro de leitura" ou pior ainda "não foi possível ler o drive A (ou B)". A melhor suspeita é que o disco tenha se estragado. Já com gotas de suor na testa, tenta-se outro disquete. Nada. Outro ainda. A mesma resposta. A suspeita cresce. É o drive mesmo... Estragou. Ficar sem o computador, descobrir um técnico, e o preço do conserto aumentando na cabeça.

Mas pode ser algo bem mais simples. A cabeça do drive pode apenas estar suja. Assim como um mal contato numa placa pode impedir o computador de funcionar; o mouse que pára na tela e se recusa a andar pode apenas estar com a esfera emperrada por um fiapo de pano ou acúmulo de poeira, entre outras possibilidades. Na maioria dos casos, nada de muito dramático, exigindo apenas uma "faxina" no computador, o que pode ser feito em casa, por pessoas com alguma habilidade, experiência e sempre muito cuidado. Confira aqui os problemas mais comuns e como resolvê-los.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Antes de começar o serviço confira se tem os equipamentos e produtos necessários (acima). O computador deve ser desligado (alto, à direita) e para mexer nas placas é aconselhável pulseira antiestática

A limpeza de drives pode ser feita por um disquete especial. Mas é melhor recorrer a um técnico (abaixo) que pode também fazer o alinhamento do drive

Drives

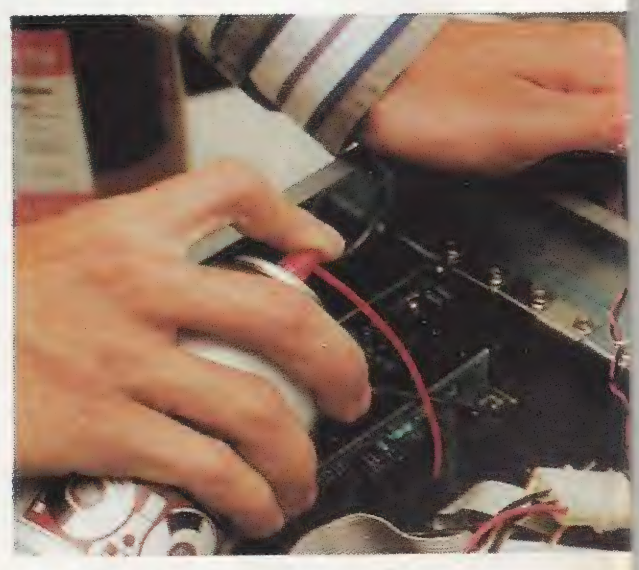
Disquetes são mídia (meios de comunicação) magnética, como as fitas cassete e as de vídeo. Também como as fitas cassete, ou fitas de vídeo, utilizar diquetes velhos ou de baixa qualidade pode sujar a cabeça de leitura/gravação, fazendo com que não possa mais funcionar (o que pode ocorrer também com resíduos de fumaça ou poeira). Depois de cerca de cinco anos, ou uma centena de formatações e/ou gravações, um disquete de boa qualidade não é mais confiável, e pode começar a deixar fragmentos da gelatina que o compõe na cabeça de leitura. (É por isso que se recomenda anotar na etiqueta dos disquetes a data em que foi comprado, de forma a saber quando termina seu "prazo de validade".) Com disquetes de baixa qualidade, então, o problema pode ocorrer na primeira vez que for usado!

Uma alternativa é comprar em lojas de informática um kit de limpeza, que consiste num disquete -onde no lugar do disco magnético é colocado um material especial- e num frasco com um líqüido de limpeza. Basta colocar duas gotas do líqüido no disquete, introduzí-lo no drive e escrever Dir A: (ou B:, seja qual for a letra adequada) quatro ou cinco vezes, para que a cabeça de leitura/gravação entre em contato com o material por cerca de vinte ou trinta segundos. E pronto! Alguns especialistas, entretanto, alertam que esse procedimento pode diminuir a vida útil do drive e comprometer seu bom funcionamento. Eles recomendam que o trabalho de limpeza seja realizado por um técnico que, se necessário, pode executar também o alinhamento do drive

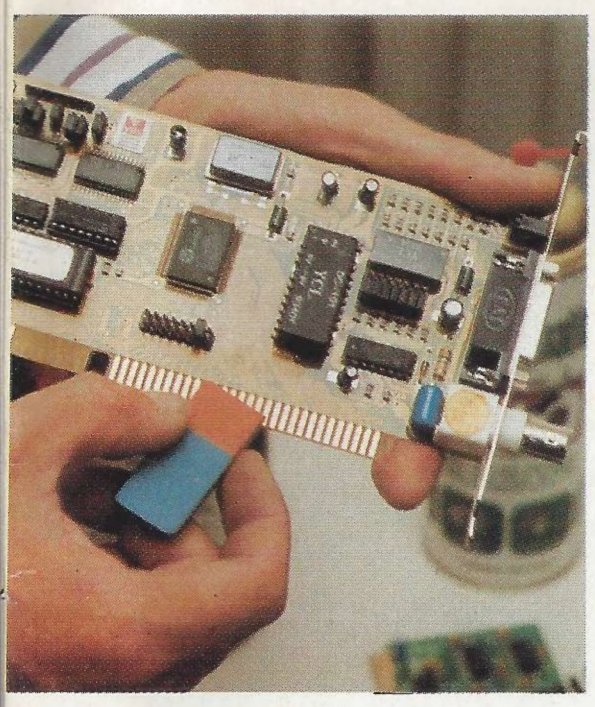
Problemas de contato

A primeira providência dos micreiros mais experientes quando o computador sofrer falhas intermitentes é abri-lo. Para isso, primeiro desligue o aparelho da tomada e toque na fonte de energia antes de encostar em qualquer das placas, para descarregar a eletricidade estática que pode estar acumulada em você. É recomendável também o uso de uma pulseira anti-estática (encontrada nas lojas de produtos de informática), pois essa energia, apesar de pequena, pode danificar um chip. Remova a placa correspondente (a de vídeo, se o problema parecer estar ligado ao vídeo, a dos drives/disco rígido se o problema parecer ser aí, ou todas elas se parecer ser um problema mais central) . Passe um pincel seco para tirar a poeira e, em seguida um outro pincel com Tricloroetano (encontrado em lojas especializadas em produtos químicos) . Nos slots, local onde as placas são encaixadas, utilize um limpa- contato (há vários disponíveis no mercado.Escolha um de sacagem rápida, que não deixe resíduos) e passe uma borracha, dessas escolares, nos contatos (os "risquinhos" dourados na parte de baixo das placas).

Atenção também para NUNCA colocar as mãos nos contatos, ou eles podem sofrer oxidação e parar de funcionar. Se houver muita sujeira acumulada, pode-se usar a



Contra poeira: spray especial



Contato: borracha

ponta da chave de fenda para raspar (muito delicadamente) as peças de contato nos slots do computador, onde as placas são encaixadas. Outra medida que pode ajudar é comprimir levemente com o polegar os *chips*. Isso pode resolver pequenos problemas de solda. Mas não use força demais, ou pode romper uma das soldas e, repetindo, cuidado com a eletricidade estática de seus dedos.

Outro ponto: verifique com atenção as plaquinhas das expansões de memória. É muito comum instalá-las um pouco inclinadas, fora de posição, o que pode vir a causar problemas inesperados. Mas tais problemas de memória são indicados pela verificação no *boot* (quando o computador é ligado) da máquina. Ou então pela indicação de tamanho da memória menor do que devia ser. Se em vez dos oito megas o número indicar quatro, (ou em vez de vinte ou dezesseis indicar oito, ou em vez de trinta e dois aparecer dezesseis), então este deve ser o problema. Retire e coloque de novo, com bastante atenção as placas da memória.

Plásticos

As peças de plástico são as que mais evidenciam a sujeira, por estarem mais expostas. Estas partes podem ser limpas com um pano úmido e produtos não abrasivos, específicos para limpeza de plástico (jamais use detergente, utilize produtos específicos ou do tipo Veja Multi-uso) mas sempre com muito cuidado. Aplique num pano (que não solte fiapos, é claro) uma pequena quantidade do produto, passe no local e seque imediatamente, evitando contato direto com partes impressas por muito tempo, para não remover a tinta. Mas atenção: nunca use estes produtos na tela do monitor nem em peças de acrílico (geralmente, as partes transparentes).

Na tela o cuidado é redobrado. Utilize apenas um pincel seco e limpo. Também não use álcool, de nenhum tipo. Nas partes de acrílico, o recomendável é usar os fluidos especiais que podem ser adquiridos em lojas de informática, porque sua composição retarda o acúmulo de sujeira, o que pode ser significativo em cidades poluídas como São Paulo ou Rio de Janeiro.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Teclado: ar comprimido (ou aspirador) e pincel. Mouse(abaixo): limpeza com algodão (ou pano limpo) embebido em benzina.

Impressoras

Por terem partes mecânicas em constante funcionamento, impressoras (principalmente as matriciais) precisam ser limpas e lubrificadas com certa freqüência, geralmente a intervalos de 3-6 meses, ou um milhão de linhas impressas. Tanto as impressoras matriciais quanto as laser são peças relativamente frágeis e caras, e merecem bastante cuidado.

No caso das laser, o melhor é consultar o manual da sua para descobrir a freqüência e quais peças devem ser limpas e procurar um profissional para executar a tarefa.

Teclado, monitor e peças plásticas

✔Faça a limpeza a cada quinze dias.
✔Antes de mais nada, desligue o equipamento.
✔Use um pano que não solte fiapos e produtos específicos para limpeza de plásticos
✔Cuidado ! Não utilize álcool, detergentes ou produtos de limpeza doméstica (exceção apenas para o Veja Multi-uso), especialmente na tela do monitor que deve ser limpa com um pano ou pincel limpo e seco.
✔Se as teclas do monitor não funcionarem, limpe a sujeira que se acumula entre elas. Existem pequenos compressores e aspiradores especialmente projetados para isso. Em seguida, abra o teclad

Mouse

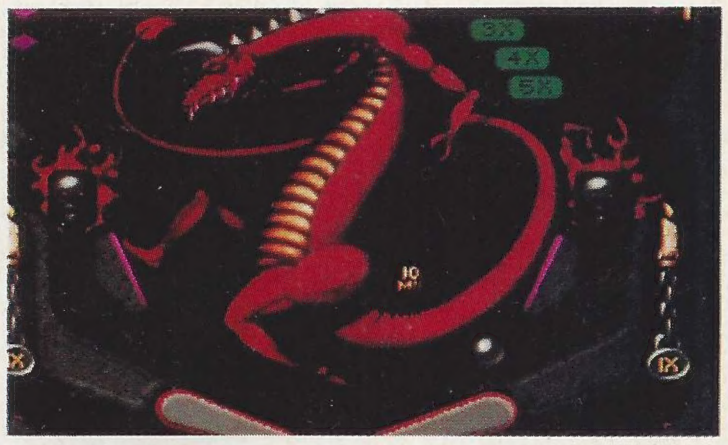
✔Quem utiliza o mouse num ambiente sujeito a poeira, deve fazer a limpeza semanalmente. Gire o círculo de plástico e remova a esfera. Limpe com algodão ou pano limpo embebido em benzina. Limpe também os roletes de contato com a esferas.

Chaves de fenda

✔Preste muita atenção nas chaves de fenda e Phillips que usar. Se forem magnetizadas (tais ferramentas podem ajudam a impedir que os parafusos se afastem delas), podem causar sérios danos nos chips. Teste as suas com pregos ou clipes pequenos. Se os atraírem, não chegue com elas perto do computador.

Aparelhos elétricos

✔Cuidado com aparelhos como caixas de som e telefones. Eles possuem ímãs. Se um disquete for colocado perto deles, a informação que houver nele pode ser apagada. Ímãs também são perigosos para o monitor. Atenção para não colocar as caixas de som de seu sistema multimídia encostadas no monitor. Tampouco aproxime disquetes de caixas de som.



Flipperama: uma das opções de jogos disponíveis nas BBSs

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Escolha seu jogo numa BBS (é de graça)

BBSs são clubes que funcionam para, além da troca de mensagens, passar programas para os associados. O contato é feito por telefone através de uma placa de *modem* que envia e recebe pacotes de informações. Os programas assim distribuídos são os chamados *sharewares*, programas de distribuição gratuita (para avaliação). A maioria deles traz um aviso pedindo uma colaboração depois de um certo prazo de uso. Outros permitem utilização indeterminada, mas vem só com uma parte do programa. O software inteiro, só pagando. Há ainda os programas chamados *freeware*. Estes são inteiramente gratuitos. O que importa, tanto nos *free* como nos *shareware*, é que podem ser distribuídos livremente.

Recentemente, com o advento dos CD-ROMs, muitas produtoras têm feito CDs só de programas sharewares pensando especificamente nas BBSs (Bulletin Board Service). E, entre eles, existe uma grande quantidade de jogos. A maioria são jogos simples, mas não se deixe enganar: existem jogos muito bons.

Entre os programas distribuídos nas BBSs, há o famoso ***Doom*** da *id Software* (veja reportagem na página 25)- e inúmeros programas acessórios para ele; o ***Black Stone*** (estilo ***Wolfenstein 3D***), ***Duke Nukem II*** e ***Halloween Harry*** (tipo vídeogame-plataforma), todos da *Apogee*; ***Ken's Labirinth***, ***Solar Wind***, ***Jill of the Jungle*** (estilo vídeogame), ***Brix II*** (jogo de inteligência), ***Silverball*** e ***Pinball*** (flipperama), da *Epic*.

Entre as produtoras menores, há jogos como ***One Must Fall*** (tipo ***Doom***), da *Diversions Ent.*, ***Night Raid*** (combate aéreo estilo vídeogame) da *Software Creations*; ***Galactic*** (naves espaciais, tipo vídeogame) da *Cygnus*, e ***Bomb32*** (dois tanques atirando um no outro), de *Kenneth Morse*.

Nos CD-ROMs de shareware, merece destaque o grupo do CD chamado HOBBES, que é uma coletânea de programas lançados em BBSs, que traz, entre muitas outras coisas, jogos específicos para OS/2, no estilo Windows, tais como o famoso ***MineSweeper***. Há também ***Mah Jongg***, damas e xadrez, além de adventures (são simples, não se iluda!!) baseados no universo de Dungeons & Dragons, como ***Omega*** e ***Moria***. No CD CICA existe uma imensa quantidade (cerca de 100) de jogos para Windows, incluindo versões de games de Atari, gamão, xadrez, damas, vários de cartas, o ***Empire***, ***WinTrek 2.0*** (baseado no Jornada nas Estrelas) e até o Rubik's Cube (lembra? Aquele cubo feito de cubinhos cuja objetivo é deixar todas as faces da mesma cor) e ***Ouija Board*** (a tábua com letras para conversar com espíritos).

Escolhendo qualquer um destes jogos na sua BBS a diversão está garantida por muitas horas. E, dependendo do jogo, com o melhor preço: de graça.

SISAL EDITORA

DIRETORES
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Araújo
Editor Convidado: Sylvio Deutsch
Colaboradores: Mário Fittipaldi; Mônica Pina; Luiz Carlos Mazaferro Júnior; Marijô Zilveti; V. Schultz; Alarico Haikel Júnior.

Fotografia: Studio Norberto Marques

EDIÇÃO DE ARTE:
Paulo Affonso Soares (Supervisão)
Shirley Vieira Lima (Projeto Gráfico e Edição)
Alex Soalheiro (Operador de Sistema)
Eliane Ferreira Cruz (digitação)

COMERCIAL E MARKETING
Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Gerente SP: Luis Fernando Marques
Representante SP: Fernando Gonçalves Vaz
Gerente RJ: Márcio Saldanha, filho

SISAL EDITORA LTDA
Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana- São Paulo, SP
CEP 04120-030. Fones (011) 571-3754, 570-2032, 884-8246.
Fax- (011) 571 5654
RIO DE JANEIRO - Filial
Av. das Américas, número 1155, Grupo1606 - Barra da Tijuca - Fone (021) 439-9300- CEP 22631-000

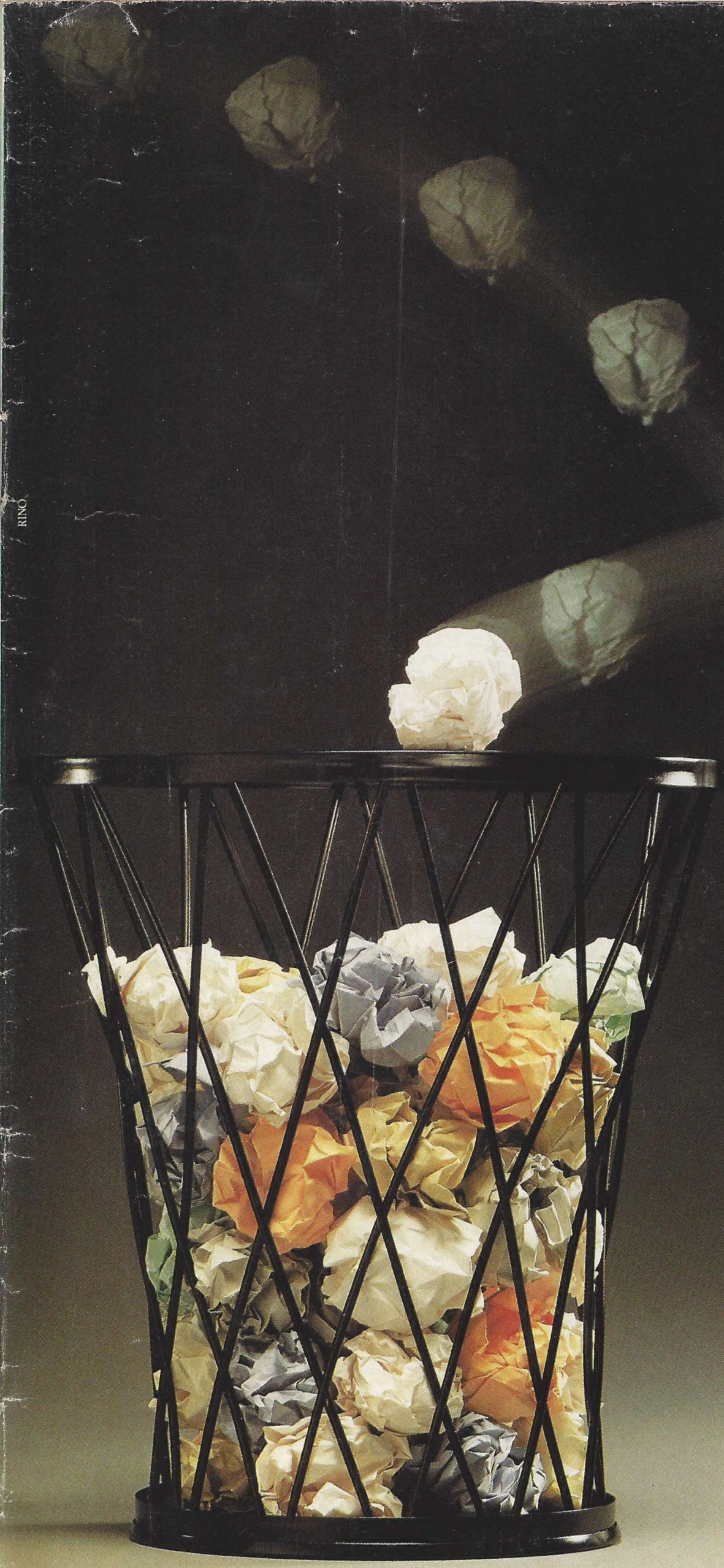
COMPUTER GAMES é uma publicação da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ, Fone (021) 577.6655.

COMPUTER GAMES é marca registrada da Sisal Editora Ltda. **COMPUTER GAMES** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente as da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes.Todos os direitos reservados. Registro no INPI Nº 816432.325.

Fotolitos: Bosatelli, Grafibrás e Fortek.

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Maio/Junho 1994



Quem usa papel CHAMEX não joga basquete.

Com a linha Chamex Premier, você ganha em rendimento e evita desperdícios.
Para acabar com a prática diária do basquete do desperdício na sua empresa, você tem que contar com a eficiência do "Dream Team" da Champion. A linha Chamex é a única no mercado que tem um tipo de papel para cada uso específico. Com ela, você tem um melhor rendimento dos seus equipamentos e faz economia de tempo e dinheiro. Linha Chamex Premier – alto rendimento e desempenho de "all star". Só quem nos últimos 10 anos foi eleita quatro vezes como a líder do setor de papel e celulose, pode oferecer este time que vai marcar muitos pontos de eficiência na sua empresa.

Consulte nossos distribuidores

Linha Chamex Premier
Chamex 100 - Mimeógrafo a tinta
Chamex 200 - Serviços Gerais e Mini-offset
Chamex 300 - Duplicador a álcool
Chamex 400 - Impressoras a toner em pó
Chamex 600 - Impressoras a toner líquido
Chamex Laser - Impressoras a laser
Chamex Premium - Cópias coloridas e serviços especiais a laser
Chamequinho - Serviços gerais, escritório, escola

CHAMEX PREMIER

Champion
Champion Papel e Celulose Ltda

Sede e fábrica: Rodovia SP 340, km 171
13840-970 - Mogi Guaçu - SP
Tel.: (0192) 61-8121
Telex: (19) 1016 - Fax: (0192) 61-1098

COMPRE WORDPERFECT E LEVE TRÊS MÁQUINAS.

$365 PARA DOS

A WordPerfect, sua empresa de software, apresenta o seu mais novo lançamento. Na compra do WordPerfect Presentations 2.0 Windows + WordPerfect 6.0 Windows você leva inteiramente grátis um Hand Scanner Logitech*. Você compra software e ganha hardware.

** Preço para Windows - **US$ 425***

PARA DOS

Comprando o WordPerfect Presentations 2.0 DOS + WordPerfect 6.0 DOS você ganha uma placa Sound Blaster.

SCANNER

O ScanMan Logitech é compatível com todos produtos WordPerfect, podendo ser acessado pelo padrão TWAIN, que permite inserir imagens, fotos e ilustrações instantâneamente para dentro do software que você estiver usando. Por tudo isso, você não pode deixar de levar essas máquinas.

WordPerfect®
BRASIL

Rua Dr. Luiz Migliano, 1110 - 6º andar - 05711-001 - São Paulo - SP
Fone: (011) 844-4938 - Fax: (011) 844-4257

COMPUCENTER DISTRIBUIÇÃO
Uma empresa do Grupo CI

Fone: (011) 214-0577

New Age